

5/96
CYBERMEDIA
EXKLUSIV-BILDER VON DER US-ARCADE-SHOW
öS 45,- / sfr 5,90 / Lit 8400,- / fmk 27,- hfl 7,30 / lfr 140,- / dkr 30,- / ptas 675,-
DM 5,90
MAN!AC
VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE
SATURN
DARK SAVIOUR
Prachtvolles 3D-Adventure von Sega & Climax
PLAYSTATION
SOUL EDGE
Namco's 3D-Beat'em-Up setzt Maßstäbe
... IMAGINA ... die schönsten Bilder der Grafikmesse
... CEBIT ... Premiere für Apple's Internet- & Spielkonsole
VIRTUA FIGHTER 3
Atemberaubende Duelle in neuer 3D-Arena
TUROK
Acclaim enthüllt Helden & Monster auf Nintendo 64
ERSTER TEST
SUPER MARIO RPG
6 Seiten Spielbericht zum Nintendo-Rollenspiel
4 398044 105901 05

DIE LEGENDE KEHRT ZURÜCK...

THUNDERHAWK 2
FIRESTORM

„Das 3D-Action-Spiel des Jahres!“ Sega Magazin 1/96 — 93%

„Was für eine Action-Simulation!“ Video Games 1/96 — 83% Video Games Classic

„Hut ab vor Mark Avory und seiner Crew.“ Maniac 1/96 — 80%

- Actiongeladene Hubschraubersimulation
- 26 packende Missionen
- Deutsche Sprachausgabe

...MIT BODEN-UNTERSTÜTZUNG

SHELLSHOCK

„...hat dieser Titel gar das Zeug zu einem absoluten Highlight.“
Fun Generation 3/96

„Wer wissen will, wie es den Panzern ergeht, die man in Thunderhawk 2 locker in die Luft jagte, muß sich Shellshock besorgen.“
Sega Magazin 3/96

- 3D-Panzer-Action-Simulation
- Durchgängig SGI-gerenderte Grafik
- Komplett in Deutsch!



SOUNDTRACK AUF MAXI-CD









CENTREGOLD



VERBLÜFFT IN 3D

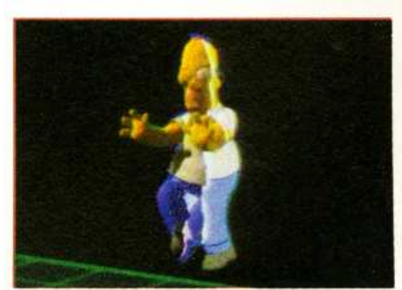
Als wir Mitte 1993 die Zeitschrift MAN!AC, das erste 16-Bit-Spielemagazin gründeten, wurden Bildschirmhelden noch von Hand gezeichnet. Nintendos 3D-Experiment "Star Wing" galt als Unikum, grobe Polygon-Grafik als nahezu unverkäuflich.

Auch wenn wir MAN!ACs den Durchbruch der 3D-Animation ahnten (und bereits im Januar '94 von einem "Super Mario Reality"-Modul schwärmten), kam die Polygon-Lawine in ihrer Geschwindigkeit überraschend. Wohin man schaut gibt's nur noch 3D-Videospiele, kaum ein Held wagt es noch, mit traditioneller Animation aufzutreten. Innerhalb von 18 Monaten ist die Spiele-Szene wie verwandelt, Render-Wesen überall. Neben den 3D-Pionieren und den Kämpfern aus "Virtua Fighter" und "Tekken", haben auch die Altstars umgesattelt: Mario, Sonic (in "Sonic Fighters", Seite 20) und Bubsy (Seite 36), Final-Fantasy-Recken, Sportler und die Lemmings setzen auf die neue Optik in 3D.

Da kommt selbst Hollywood nicht mehr mit. Spätestens mit dem Erfolg von Disney's "Toy Story" akzeptieren Filmer das dramaturgische und humoristische Potential der Computer-Grafik. Doch kleine Spezialfirmen sind schneller als die Hollywood-Majors. Wie im Zeitraffer werden klassische Trickfilmhelden zu modernen 3D-Wesen umgerendert. Auf der diesjährigen Grafik-Messe Imagina feierten u.a. Matt Groening's Homer Simpson und Herges "Tim" Ihr Debüt im Cyberspace. Lest dazu unseren ausführlichen Bericht ab Seite 80.

Mit "Turok", "Soul Edge" und den "Chronicles" geht das Rendern in unserem Preview-Teil weiter. Auch den Drachen auf unserem Cover habt Ihr zuletzt noch in gezeichnetem 2D gesehen. Anläßlich der Realverfilmung des Kult-Mangas "Crying Freeman" erhob sich das Tatoo-Monster nun in 3D.









Die "Simpsons"-Halloween-Folge entstand unter Mithilfe des 3D-Spezialisten Pacific Data Image (PDI): Familienoberhaupt Homer versteckt sich vor dem Kaffeekränzchen seiner Frau hinter einem Schrank (Bild oben). Die Wand gibt nach und Homer tritt von der gezeichneten Welt ins 3D-Universum (Bild Mitte). Dort staunt er über physikalische Wunder und seine eigene 3D-Anatomie: "Mein Bauch ragt aus mir heraus und mein Hintern..." (kurzer Blick über die Schulter) "...Hupps!" Später kehrt Homer nicht in seine gezeichnete Welt zurück, sondern marschiert als Render-Ungetüm durch ein Realfilm-New-York.

MAN!AC

NEWS

IMPORT-TESTS












FEATURES

MEDIEN

RUBRIKEN

38 Kompromißloser Test von "Panzer Dragoon 2": Mehr Polygone, größere Obermotze und hitzigere 3D-Gefechte.



28 Hüpfheld Mario auf Abenteuerpfaden: Nintendo und Square schicken Mario in sein gerendertes Rollenspiel-Debüt.



20 Der ultimative 3D-Prügler: "Virtua Fighter 3" wurde exklusiv auf der ACME-Messe in Orlando gezeigt.



80 Künstliche Wesen und 3D-Expeditionen im Internet: Online-Vordenker und Animations-Profis tummeln sich auf der "Imagina 96".

PRESENTS

TESTS



64 Actua Soccer



66 Adidas Power Soccer



58 Alone in the Dark 2



58 Alone in the Dark 2



73 Atari Karts



76 Battle Morph CD



77 Bugs Bunny



59 Cyberia



65 D



69 F1-Challenge



57 Frantic Flea



55 Gex



76 Hoverstrike CD



59 Johnny Bazookatone



63 Kirby's Ghost Trap



60 Mega Man X3



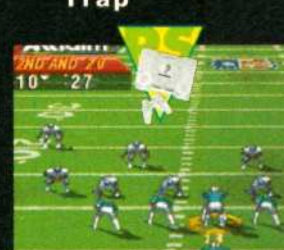
68 Missile Command 3D



62 Need for Speed



61 NFL Gameday



75 NFL Quarterback Club 96



68 Psychic Detective



65 Revolution X



54 Toystory



54 Toystory



74 True Pinball



72 Turf Masters



70 Valora Valley Golf



71 Wing Commander 3



56 Wipe-Out



72 World Soccer

Vertrackte Gerüste und große Objekte verbergen Euer Sprite: Eine Kamerafahrt leistet Abhilfe.

LANDSTALKER 3D



Nach einem Schwenk nach links zentriert Ihr den Blick neu und dreht die Kamera um ein neues Stativ.

Ihr zentriert den Blickwinkel und laßt die Kamera um Euren Helden schwenken: So stöbert Ihr Eure Gegner in ihren Verstecken auf.

Wie Vorfahr Niels (in der US-Version wurde er "Nigel" getauft) stöbert der "Dark Saviour"-Held durch eine isometrische Kulisse, doch entgegen der Hintergrundoptik im Mega-Drive-Klassiker wird diesmal echte 3D-Grafik eingesetzt. Hintergründe, Plattformen sowie das komplette Inventar wurden aus Polygonen gezimmert, die Texturen sind konsequent im Comic-Stil gehalten. Lediglich die schlacksigen Anime-Akteure wurden als Sprites abgelegt: Mit vier unterschiedlichen Ansichten passen sich die zweidimensionalen Figuren dem aktuellen Blickwinkel an, Steuerung und Angriffstechnik Eures Sprites wurden dem Vorgänger entliehen: Um auf dem Mobiliar herumzustolzieren, macht Euer Charakter einen Satz in die Luft. Ein flotter Schwertstreich mischt Monster auf oder aktiviert Mechanismen wie Hebel, Knöpfe und Falltüren. Wer sich in "Landstalker" über die zweideutigen Perspektiven von Hintergrundelementen und Plattformen beschwerte, genießt die verstellbare Kamera: Ihr zentriert den Blick auf Euer Helden-Sprite und schwenkt flüssig im Rund oder plaziert den Blickpunkt an einer anderen Stelle. Nach dem Wechsel studiert Ihr die Perspektive, anschließend schwenkt die Kamera auf Euren Akteur zurück.

Euer Held nach Kamera-Rotation: Die Planken vor der Figur sind nicht mehr versteckt, Euer Weg eindeutig.

Kaum legt das Schiff ab, bricht Chaos aus: Die Kreatur im Laderaum sprengt den Käfig.

ARME

Der Mega-Drive-Klassiker "Landstalker" wird auf dem Saturn fortgesetzt: Wie Kollege Niels stiefelt der "Dark Saviour"-Held durch ein isometrisches Abenteuer, gezeichnete Hintergründe sind Polygon-Kulissen und Kameraschwenks gewichen.

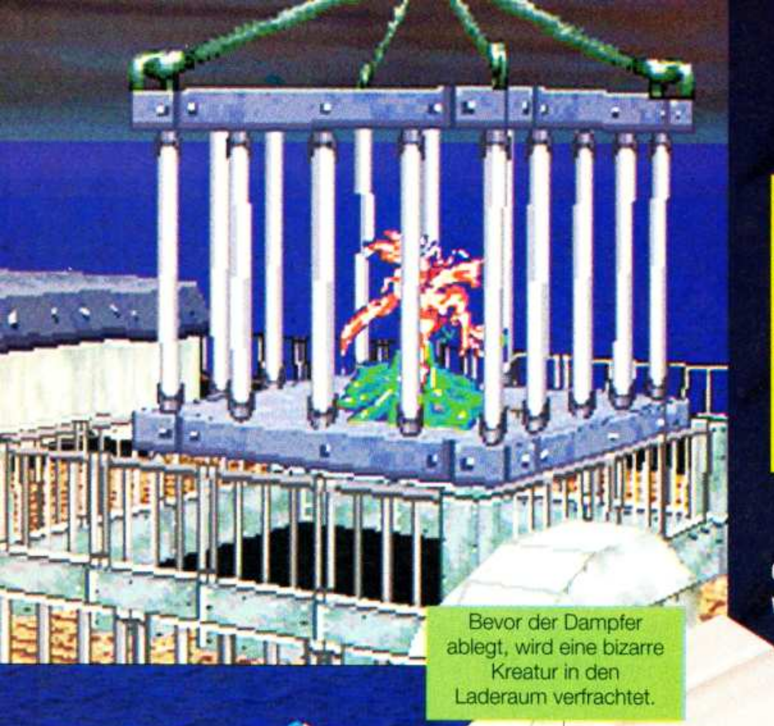
Der Morgen graut. Eine Gruppe Abenteurer marschiert froher Dinge zum Hafen. Euer Held und seine Freunde ahnen nichts vom nahenden Übel: Der breitschultrige Kämpe schlendert sorglos über die Laufplanke und verabschiedet sich von den Gefährten. Die Übernahme eines riesigen Käfigs registriert unser Blondschopf nicht mehr: Bevor der monströse Dampfer ablegt, hievt ein Lastenkran das Gefängnis einer bizarren Kreatur in den Laderaum. Der Passagier trollt sich währenddessen in die Kajüte, auf seiner Schulter einen wunderschönen Vogel mit himmelblauem Gefieder. Kaum hat sich der Held zur Ruhe gebettet, bricht unter Deck die Hölle los: Das Ding im Laderaum kriecht von einer Ecke des Käfigs zur anderen. Bevor die entgeisterte Mannschaft die Kreatur bändigen kann, bläht sich das Monster auf und verschmurgelt mit einer geistigen Attacke die Gitterstäbe. Der Käfig zerbricht wie ein Spielzeug, das Monstrum schnellt in den nächsten Gang und entledigt sich binnen Sekunden der Wachen: In der diffusen Korridorbeleuchtung zeugen nur verzerrte Schatten und Todesschreie vom Schicksal der Matrosen.

Auf dem Mitteldeck angekommen, stellt der Dämon das komplette Schiff auf den Kopf: Wo die Bestie in Raserei verfällt, bersten Planken und Knochen, zahllose Breschen und aufgeschlitzte Leichen bieten ein Bild des Grauens. Binnen weniger Minuten geht der Kahn in Flammen auf, die morschen Planken brennen wie Zunder. Erst kurz vor dem

Mit dem Schwert zertrümmert Euer Held die Boxen und hüpft über den Kistenverschlag auf die andere Seite.



Oft sind schwebende Plattformen der einzige Fluchtweg aus der Feuersbrunst: Ihr springt auf und saust über Hindernisse hinweg.



Bevor der Dampfer ablegt, wird eine bizarre Kreatur in den Laderaum verfrachtet.



Der tote Maat ist zum ekelhaften Schleim-Zombie mutiert: Ihr fordert ihn zum Beat'em-Up-Duell heraus.

DUELLE

Für die Obermotz-Duelle hat sich Climax mit Runden-Klopperei beim Prügel-Genre bedient. Latscht Euer Held in die Endgegner-Arena, werden Portraits und "Contra"-Schriftzug eingeblendet, anschließend steigen die Kontrahenten in den Ring. Ihr verkloppt den Fiesling in traditioneller "Landstalker"-Manier in Echtzeitgefechten mit dem Schwert. Euer Gegner kontert mit wuchtigen Schlägen oder bombardiert Euren Charakter mit Zaubersprüchen. Wurde der erste Kämpfer ausgeknockt, folgt die nächste Runde: Beide Prügler steigen mit aufgeladener Energieleiste in den Ring. Ziel des Gemetzels: Wer seinem Gegner in zwei Runden die Birne eindellt, hat gewonnen.



Wie in "Landstalker" werden die Monster mit Schwertschlägen malträtiert: Beim Ausholen achtet Ihr auf Euren Sicherheitsabstand.



Auf den meisten Objekten kann Euer Held herumlatschen: Wer nicht jeden möglichen Sprung auslotet, verpaßt Geheimnisse.



Der Weg aufs Oberdeck wird von Flammen versperrt. Ihr nehmt einen Umweg durch den Laderaum.

E DER FINSTERNIS



Sogar aufwendiges Mobiliar wurde aus 3D-Objekten zusammengezimmert. Hier untersucht Ihr den Speisesaal.

Untergang wird der Alarm ausgelöst: Auf allen Decks leuchten rote Lampen, die Sirenen stimmen einen unheimlichen Totengesang an. Leider kommt die Warnung zu spät, überall türmen sich zerschmetterte und verbrannte Körper. Der erste Maat stürmt in Eure Kammer und warnt vor dem Untergang. Nach kurzem Wortwechsel folgt Ihr dem Mann auf den Korridor. Als Ihr die nächste Biegung erreicht, liegt auch der Maat blutüberströmt auf dem Boden. Der Mann stirbt, Ihr werft einen gehetzten Blick in die Runde. Die Planken brechen, Türen und Treppen werden von züngelnden Flammen verschlungen. Jetzt seid Ihr auf Euch allein gestellt. *rb*



Ihr schichtet Kisten auf und hoppelt über eine provisorische Treppe auf erhöhte Spielflächen wie Kisten oder Brücken.

RÄTSELREIGEN

Wieder hat sich Climax auf knallharte Rätsel konzentriert. Monsterschlachten und Rucksackplanung erscheinen nebensächlich, wenn Ihr stundenlang über einem Schalter-Puzzle brütet, Euch hoffnungslos im Korridor-Gewirr verfranst oder über schwebende Kacheln hopst. Wie in "Landstalker" wird mit der Perspektive gespielt: Während Niels noch unter ernsthaften Orientierungsschwierigkeiten litt, hält sich der "Dark Savior"-Spieler an seinen Schatten. Obwohl schwebende Plattformen und ähnliche Rätselelemente keinen Schatten werfen, fällt die Orientierung dank übersichtlicher Kamerafahrten leichter als im Mega-Drive-Vorgänger: Wo im ersten Teil Gegenstände und Figuren unfair hinter Objekten wie Säulen oder Mauern versteckt wurden, hilft hier die verstellbare Kamera. "Landstalker"-Spieler verloren Ihr Sprite mehr als einmal aus den Augen, in "Dark Saviour" lotet Ihr die Richtung mit der Kamera aus und startet erst dann zum Blindmarsch. Während in den meisten Nippon-Adventures das Hauptaugenmerk auf Monsterschlachten liegt, wird in "Dark Saviour" die Geschicklichkeit groß geschrieben. Wer zum dreißigsten Mal von einer Plattform herunterpurzelt, weiß gute Reflexe zu schätzen.



Wie in "Landstalker" sind gefährliche Balance-Akte für den Helden Alltag: Ihr latscht über ein schmales Gerüst.



Die Schwebe-Kacheln im Vordergrund verdecken Eure Figur: Eine Kamerafahrt rückt den Helden ins Rampelicht.



Mitsurugi (im Hintergrund kniend) ist der Allround-Charakter, mit dem jeder Prügelspiel-Neuling zurechtkommt.

Zu den aufwendigsten "Soul Edge"-Effekten gehören die Grashalme, die im Wind wehen.

Neben der Vordergrundgrafik haben auch die Backgrounds einen höllisch guten Eindruck bei uns hinterlassen.

Die Lichteffekte wirken nicht mehr so künstlich wie bei den "Tekken"-Spielen.

Wer schnell genug auf den Feuerknopf haut, kann die Patt-Situation (rechts im Bild) für sich entscheiden.

Volltreffer: Wo Mitsurugi mit seinem Schwert hinschlägt, muß der Unfallchirurg ran.

Mit Soul Edge ist nicht gut Kirschen essen: Wer einmal auf seinen scharfen Klingen landet, kommt so schnell nicht von ihm los.

Bevor Ihr auf Soul Edge selbst trefft, müßt Ihr dessen sterbliche Hülle Cervantes bezwingen.

POLYGON-HEXEREI

Playstation-Fans dürfen sich in den nächsten Monaten auf einige Namco-Perlen freuen. Da die Hardware des Automatenboards System 22 eng mit der der Playstation verwandt ist, sollten Umsetzungen der aktuellen Arcade-Maschinen kein Problem sein. Wir rechnen mit der Off-Road-Simulation "Dirt Dash", dem Schießspiel "Time Crisis" sowie "Rave Racer".

Vom erbitterten Kampf der Automatenhersteller Namco und Sega profitiert vor allem der Spieler: Nachdem Sega die Prügelgemeinde und die gesamte Konkurrenz mit "Virtua Fighter 2" schockte, verschiffen die "Ridge Racer"-Erfinder seit einigen Wochen Hunderte von "Soul Edge"-Automaten nach Europa. Wir haben eine Platine geordert (im Handel für knapp 4000 Mark) und für Euch durchgespielt.

Der unfreundliche Dämonenfürst "Soul Edge" hat einen Abstecher aus dem Jenseits auf die Erde gemacht und hält nun die Menschheit in Atem. Nur eine Clique wagemutige Knochenbrecher versucht, das personifizierte Böse zu bezwingen. Zu den acht Kämpfern gehören Rock, ein bärenstarker Baumfäller mit übergroßer Streitaxt, das vermummte Mädel Taki und Sophitia, eine Schwertkämpferin aus dem alten Rom. Allround-Held Mitsurugi bedient sich ebenfalls eines Schwertes, während der chinesische Martial-Arts-Spezialist Li Long mit Chakkos auf den Widersacher eindrischt. Ritter Siegfried, die holde Seung Mina und das häßliche Mensch-Monster Voldo ergänzen den Heldentrupp, der am Ende auf Soul Edge trifft. Vorher müssen sich die Helden natürlich untereinander verhauen: Neben zwei verschieden hohen Schlägen treten sie dem Gegner in die Eingeweide oder wehren dessen Angriff per Block ab. Genau wie bei Takaras "Toshinden" ist es möglich, in die dritte Dimension auszuweichen und um den Gegner herumzukreiseln. An Kombo-Attacken und Würfen haben die Designer ebenfalls nicht gespart. Mit "Virtua Fighter 2" kann "Soul Edge" in diesem Punkt zwar nicht mithalten, es wirkt aber deutlich ausgereifter als "Tekken 2". Auch grafisch haben sich die Designer nochmal übertroffen: Angefangen bei den detailreichen Hintergründen bis hin zu den einmalig bewegten Polygon-Figuren, denen man ihre mathematische Herkunft noch weniger ansieht als bei den Sega-Konkurrenten. Wenn Euch der wackere Siegfried nach dem Gewinn eines Matches angrinst oder Li Long seine Muskeln spielen läßt, blickt Ihr auf äußerst detaillierte, farbenfrohe Texturen, die unter reichlich Lichteffekten glänzen. Übergänge zwischen den Polygonen sind keine zu

Endkampf auf Soul Edges' treibendem Floß. Im Hintergrund seht Ihr Piratenschiffe, die im Seegang schaukeln.

Voldo mit den Scherenhänden: Genau wie Vorbild Freddy piekst Monster Voldo seine Gegner mit spitzen Messern.

Weg mit Dir! Schwertschwinger Mitsurugi wird ganz schön sauer, wenn ihm einer der Kontrahenten zu nah kommt.

Um einen Angriff abzuwehren, müßt Ihr genau wie bei "Tekken" den Block-Button drücken.

In der Ruinenstadt (beachtet die Büste im Hintergrund) könnt Ihr durchs Spielfeld blicken

Mädels & Waffen: Wenn Ihr Euch schon mit Seung Mina anlegt, solltet Ihr wenigstens in Abwehrhaltung gehen.

Ultra-Closeup: Nach dem Matchgewinn seht Ihr Knock Out und Siegerpose von ganz nah.

SOUL EDGE

Düstere Kulissen, waffenstarrende Kämpfer und ein mittelalterliches Ambiente: Namcos "Soul Edge" ist der neueste Gegenspieler zu Segas "Virtua Fighter"-Fraktion. Wie "Tekken 2" basiert er auf Playstation-Chips.

sehen, lediglich die geringfügigen Flackereinlagen in der Wiederholungsfunktion nach dem Knock Out entlarven das Vektorengerüst der Spielfiguren. Um den grafisch superben Eindruck abzurunden gibt's Transparenz-Effekte en masse: Eure Schläge ziehen lange Lichtblitze hinter sich her, und einmal erkennt Ihr durch ein gläsernes Schachfeld hindurch, was sich unter der Arena verbirgt. Auch die Explosionen der Hiebe und Tritte in Gesicht und Magengrube der Gegner haben nichts mehr mit den aufgesetzten Lichtblitzen der "Tekken"-Spiele zu tun.

"Soul Edge" verbindet harmonisch das Ambiente eines kompromißlosen Prügelspiels mit allerlei gespenstischen Elementen und überirdischen Phänomenen – ob nun eine im fahlen Mondlicht schimmernde Teufelsfratze durch den Hintergrund schwebt und Euch auslacht oder in der Dunkelheit Glühwürmchen um Euch herumflirren. Wem die acht anwählbaren Spielfiguren zu wenig sind, drückt einfach auf das Block-Button – schon haben die Helden andere Frisuren oder stecken in neuen Rüstungen.

Inwieweit sich die Playstation-Version von "Soul Edge" vom Automaten unterscheiden wird, können wir noch nicht sagen. Sollten die Japaner tatsächlich eine 1:1-Umsetzung hinbekommen – wir gehen davon aus –, muß sich Sega mit "Virtua Fighter 3" für den Saturn mächtig ins Zeug legen! *ak*

INTERNATIONAL TRACK & FIELD

WORK IN PROGRESS

Weg mit dem Kummerspeck, wahre Sportler wärmen schon mal das Joypad an: Konami bereitet das 32-Bit-Update der legendären Leichtathletik-Compilation „Hyper Sports" vor.

Nach erfolgreichem Qualifikationsrennen wirft sich die schnelle Meerjungfrau in Pose

Je nach Bewerb gehen ein bis vier Spieler an den Start. Beim Schwimmen darf die Maximal-Besetzung ran.

Am unteren Bildschirmrand sind die Leistungsdaten der einzelnen Mitschwimmer verzeichnet

Nicht nur beim 100m-Lauf seht Ihr die Athleten aus verschiedenen Perspektiven: Mal von hinten...



...mal von schräg oben...

...und dann schließlich von der Seite beim Zieldurchlauf.

Mit dem Activision-Zehnkampf „Decathlon" läutete der damalige Star-Designer David Crane die Epoche der Joystick-Killer ein. Der VCS-2600-Superhit verkaufte sich nicht nur millionenfach, sondern verzehnfachte auch die Nachfrage nach „feuerfesten" Controllern. Außerdem inspirierte das Spiel Programmierer auf der ganzen Welt zu unzähligen Nachfahren: Die „Track & Field"-Reihe von Konami zählte zu den erfolgreichsten und langlebigsten Vertretern – in der Spielhalle als auch zu Hause.



Allein für die MSX-Computer wurden vier „Hyper Sports"-Module veröffentlicht.

Auch wenn Konami mit ihren 32-Bit-Sportspielen grafisch neue Wege geht und der alten Sprite-Tradition abgeschworen hat, erinnert man sich stolz an die Superseller vergangener Tage. Von David Crane's revolutionärem „Decathlon" inspiriert, schickte Konami 1983 hauseigene Sportler auf die virtuelle Tartan-Bahn: „Hyper Olympic" bzw. „Track & Field" (anderer Name, gleiches Spiel) ließ den Bildschirm-Athleten sechs Sportarten hautnah miterleben. Anders als bei geruhsamen Simulationen zählte plötzlich Handarbeit: Je öfter man den Feuerknopf innerhalb eines Zeitlimits drücken konnte, desto schneller rannte, weiter hüpfte oder höher sprang die Spielfigur. Natürlich kam bei den meisten Disziplinen noch eine Portion Timing dazu, um weltrekordreife Leistungen zu erzielen.

„International Track & Field", das zur Zeit für die Playstation entsteht, greift das alte Konzept auf und zeigt elf Wettbewerbe in modernem Polygon-Kleid. Bis zu vier Spieler messen sich gleichzeitig bzw. nacheinander in folgenden Disziplinen: Weitsprung, 100m-Lauf, 110m-Hürden, Hochsprung, Schwimmen, Dreisprung, Speerwerfen, Stabhochsprung, Hammerwurf, Diskus und Kugelstoßen. Nach wie vor gilt: Je rasanter Ihr auf den Feuerknopf hämmert, desto besser das Resultat. Dabei solltet Ihr nicht unbedingt das vergoldete Luxus-Pad verwenden, denn schon nach einem einzigen Wettkampftag im Freundeskreis könnte die Mechanik minimal lädiert sein. Daß „Track & Field" mit Gutscheinen für ein Dutzend Extra-Joypads ausgeliefert wird, ist jedoch nur ein Gerücht...

Bei technisch anspruchsvollen Disziplinen wie Stabhochsprung oder Dreisprung reicht die pure Schnelligkeit und Muskelkraft nicht aus: Hier kommt es u.a. auf perfektes Timing des Absprungwinkels oder das Abpassen des genauen Zeitpunktes zum Umgreifen des Stabes an. All dies wird dank filigraner Polygon-Animation wunderschön auf dem Bildschirm reflektiert. Ihr könnt die Bewerbe aus verschiedenen Kamerawinkeln betrachten, seht Sieger und Verlierer in entsprechender Gemüts-Pose und wählt aus einer stattlichen Zahl von Athleten – irgendeine Ausrede für unbefriedigende Leistungen muß einem ja bleiben.

„International Track & Field" ist für den Spätsommer angekündigt und wird zunächst für die Playstation erscheinen. Eine Umsetzung für den Saturn ist im Gespräch. Parallel wird das bereits erhältliche „Track Field" für den Game Boy wiederveröffentlicht – wer den packenden Geschicklichkeitstest damals verpaßt hat, greift zu. Stattliche elf Disziplinen dürfen alleine oder via Link-Kabel zelebriert werden. *mg*



Kugelstoßen ist eine der technischen Disziplinen, in denen Feuerknopf-Schwerstarbeit und Timing gefragt sind.

Mo-Fr 12-20 Uhr
Sa 12-18 Uhr

A.B. GAMES

Andreas Bender

Ankauf & Verkauf von Videospielen und Geräten

MEGA DRIVE
- **Adapter us/jp/dt 39,95**
- Batman forever dt 99,95
- Clay Fighter dt 99,95
- Donald D. in M. M. dt 109,95
- FIFA'96 dt 99,95
- ISS Deluxe dt 119,95
- Justice League dt 99,95
- König der Löwen dt 99,95
- Light Crusader dt 119,95
- Markos Magic Footb. dt 79,95
- Micro Machines'96 dt 99,95
- NBA Jam T.E. dt 99,95
- NHL'96 dt 99,95
- Paws of Fury dt 79,95
- **Phantasy Star IV dt 109,95**
- Rise of the Robots dt 79,95
- Shadowrun us 89,95
- Sonic vs. Knuckles dt 99,95
- Stargate dt 79,95
- True Lies dt 99,95
- Turtles dt 59,95
- Turtles Tournament dt 59,95
- Wolverine dt 69,95
- WWF Wrestl. Arcade dt 119,95

SUPER-NES DEUTSCH
- **Action Replay III dt 89,95**
- Asterix und Obelix dt 129,95
- Batman Forever dt 79,95
- Captain Comando dt 49,95
- Demolition Man dt 99,95
- Donald in Maui M. dt 129,95 !
- **Donkey Kong C. II dt 124,95**
- Dschungelbuch dt 99,95
- **Earthworm Jim II dt 119,95**
- FIFA'96 dt 109,95
- Final Fight 3 dt 119,95
- Foreman for real dt 119,95
- Heberekes Popoitto dt 89,95
- Hulk dt 49,95
- **Int.Supers.Soccer2 dt 129,95**
- Kirbys Ghost Trap dt 99,95
- Mechwarrior 3050 dt 109,95
- Megaman X 3 dt 109,95
- Mickey & Minnie dt 109,95
- Micromachines 2 dt 119,95
- **NBA Give'n'Go dt 119,95**
- NBA Live'96 dt 109,95
- NHL 96 dt 109,95
- **Pinocchio dt 129,95 !**
- Pop'n Twinbee II dt 89,95
- Prehistorik Man dt 109,95
- Revolution X dt 99,95
- Sim City dt 99,95
- Star Trek: Next Gen. dt 109,95
- Super Bomberman III dt 119,95
- Super Mario Kart dt 69,95
- **Super Mario W. II dt 109,95**
- Tetris II dt 109,95
- Theme Park dt 109,95
- Tim in Tibet dt 129,95
- **Toy Story dt 129,95 !**
- Urban Strike dt 109,95
- Utopia dt 99,95
- **Weapon Lord dt 119,95**
- Wild Guns dt 109,95
- **WWF W. Arcade dt 119,95**
- Zelda III dt 99,95

SUPER-NES IMPORT
- **Civilization us 139,95**
- Front Mission II jp 149,95
- PTO II us 139,95
- Romance IV us 159,95
- Sim City 2000 us 139,95 !
- War us 149,95

SUPER NES ADVENTURE & ROLLENSPIELE
- US-Adapter dt/us/jp 39,95
- Brain Lord us 129,95
- **Breath of Fire II dt 129,95**
- Chrono Trigger us 149,95
- **Final Fantasy III us 149,95**
- Illusion of Time dt 109,95
- Robotrek us 139,95
- Secret of Mana dt 109,95
- **Secret of Mana II jp 199,95**
- **Secret of Everm. dt 109,95**
- Secret of the stars us 129,95
- Shadowrun dt 129,95
- **Super Mario RPG jp 199,95**

SUPER NES HINTBOOKS
- Breath of Fire I us 59,95
- **Chrono Trigger us 49,95**
- **DKC II Hintbook us 24,95**
- Final Fant. III P. Guide us 49,95
- Final Fant. III H.book us 59,95

SONY HARDWARE
- **Sony+Demo CD dt 499,-**
- Action Replay 99,95
- Antennenkabel dt 49,95
- Arcade Joypad Fire dt 44,95
- Control Pad ASCII dt 49,95
- Control Pad TurboFire dt 59,95
- HyberJoyPad Fire dt 59,95
- **Infrarot Joypads dt 99,95**
- Joypad (SONY) dt 59,95
- Joypad Verlängerung dt 24,95
- Joystick ASCII dt 109,95
- Link Kabel dt 59,95
- Lenkrad us 149,95
- Memory Card dt 49,95
- Mouse dt 59,95
- MultiTap 4-Spieler dt 69,95
- **NeGcon Contr. dt 89,95**
- RGB-Kabel dt 39,95

SONY SOFTWARE DEUTSCH
- A-Train dt 99,95 !
- Actua Golf dt 89,95 !
- Adidas P.S.Soccer dt 99,95 !
- Aftershock dt 89,95 !
- Aftermath dt 99,95 !
- Agile Warrior dt 89,95 !
- Air Combat dt 89,95
- **Alien Trilogy dt 89,95**
- **Alien Trilogy (unzens.Version-pal) dt 79,95**
- Alien Virus dt 89,95 !
- Alone i.t. Dark II dt 89,95 !
- Assault Riggs dt 89,95
- **Beyond the Beyond dt 99,95 !**
- Casper dt 99,95 !
- **Chaos Control dt 89,95 !**
- Chessmaster 3D dt 89,95 !
- **Chronicl. o.t. Sword dt 99,95 !**
- Crtiticom dt 99,95 !
- Cyberia dt 99,95 !
- CyberSled dt 89,95
- CyberSpeed dt 89,95
- D dt 89,95 !
- Defcon 5 dt 89,95
- Descent dt 99,95 !
- Destruction Derby dt 94,95
- **Disc World (deutsch) dt 89,95**
- Endorfun dt 89,95 !
- Extereme Sports dt 89,95
- F.Thomas Big Hurt dt 99,95 !
- **FIFA Soccer'96 dt 99,95**
- **FIA F1 Formula One dt 99,95 !**
- Galaxy Fight dt 99,95 !
- Geom Cube Blockout dt 89,95 !
- Gex dt 99,95 !
- Goal Storm dt 99,95
- Harball dt 89,95 !
- Hebereke Popoitto dt 89,95
- Hi Octane dt 89,95
- Horned Owl dt 99,95 !
- Impossible Mission dt 99,95 !
- John Madden F. dt 89,95 !
- Johny Bazookatone dt 79,95
- Jumping Flash dt 89,95
- Jupiter Strike dt 89,95
- Kileak the Blood dt 89,95
- **Krazy Ivan dt 89,95**
- Lemmings 3D dt 89,95
- **Loaded dt 89,95**
- Lone Soldier dt 89,95
- **Lone Soldier (unzens.Version-pal) dt 89,95**
- **Magic Carpet dt 99,95**
- Mickys Wild Adv. dt 89,95
- Motor Toon GP dt 89,95 !
- **Museum Piece 1 dt 99,95 !**
- Myst dt 99,95 !
- NBA Jam T.E. dt 95,95
- NBA Live'96 dt 99,95 !
- **NBA Total'96 dt 89,95**
- NHL Face Off dt 99,95 !
- Need f. Speed dt 99,95
- NFL Quaterb.'96 dt 89,95 !
- Nova Storm dt 89,95
- Off World Inter. dt 99,95 !
- Onside Soccer dt 89,95 !
- **Panzer General dt 89,95**
- Parodius deluxe dt 89,95
- PGA Tour Golf'96 dt 89,95
- Philosoma dt 89,95 !
- Pinball dt 99,95 !
- Power Surf Tennis dt 89,95
- Primal Rage dt 89,95 !
- Psy. Detective dt 99,95 !
- Raiden Project dt 89,95
- Rapid Reload dt 89,95
- Rayman dt 89,95
- Raven Project dt 89,95 !
- **Resident Evil (pal) dt 99,95 !**
- **Return Fire dt 99,95 !**
- Revolution X dt 89,95 !
- Ridge Racer dt 99,95
- **Ridge Racer II dt 99,95 !**
- Rise o.t. Rob. II dt 89,95 !
- **Road Rash dt 89,95**
- Run Soccer dt 89,95 !
- **ShellShock dt 79,95 !**
- Shock Wave dt 89,95
- Silver Load dt 99,95 !
- Sim City 2000 dt 99,95 !
- Slayer dt 89,95 !
- Space Hulk dt 99,95 !
- Starblade Alpha dt 89,95
- Street Racer dt 89,95 !
- S.fighter-The Movie dt 99,95
- Streetfigh. Zero dt 99,95 !
- Striker'96 dt 89,95
- **Syndicate Wars dt 99,95 !**
- Tekken dt 99,95
- The Hive dt 89,95 !
- Theme Park dt 89,95
- **Thunderhawk II dt 89,95**
- Time Commando dt 99,95 !
- Toshinden dt 89,95
- **Toshinden II dt 99,95 !**
- True Pinball dt 89,95 !
- **Twisted Metal dt 89,95**
- Vidgrid dt 89,95 !
- Viewpoint dt 89,95 !
- Virtual Snooker dt 99,95 !
- Warhammer dt 89,95 !
- Warhawk dt 89,95
- Waterworld dt 99,95 !
- Wetlands dt 89,95 !
- **Wing Commander 3 dt 99,95**
- WipEout dt 99,95
- World Cup Golf dt 89,95
- **Worms dt 89,95**
- WWF Arcade dt 99,95
- **X-Com - UFO dt 99,95**
- X-Men dt 89,95 !
- Zero Divide dt 89,95

SONY SOFTWARE IMPORT
- **Resident Evil us 139,95 !**
- Tekken II jp 139,95

SATURN HARDWARE
- **Saturn+1 Pad dt 499,-**
- Action Replay dt 99,95
- **Adapter us/dt/jp 59,95**
- 6-Player-Adapter jp 99,95
- Antennenkabel dt 59,95
- Backup Memory dt 99,95
- Control Pad dt 39,95
- Control Pad Turbo dt 29,95
- Control Pad T. Fire dt 39,95
- **InfraRot-Pads dt 99,95**
- RGB-Kabel dt 29,95
- Lenkrad dt 129,95
- Maus jp 89,95
- Mission Stick us 159,95
- Photo-CD-System dt 59,95
- Video CD-Karte dt 324,95
- Virtua-Stick dt 89,95

DER KNALLER
•SEGA SATURN dt
•Sony PSX
je nur DM 499,- (inkl. 1 Pad)

SATURN SOFTWARE DEUTSCH
- Aftermath dt 99,95 !
- **Alien Trilogy dt 99,95 !**
- Blackfire dt 99,95 !
- Bug! dt 99,95
- Casper dt 99,95 !
- Clockwork Knight dt 89,95
- Congo dt 109,95 !
- Cyber Speedway dt 99,95
- Cyberia dt 99,95 !
- Descent dt 109,95 !
- **Destruction Derby dt 94,95 !**
- Digital Pinball dt 99,95
- **Discworld dt 89,95 !**
- Daytona USA dt 79,95
- **F-1 Challenge dt 99,95**
- **FIFA Soccer '96 dt 89,95**
- Galactic Attack dt 99,95
- Galaxy Fight dt 99,95
- Hyper Blade dt 99,95 !
- Lemmings 3D dt 89,95
- **Magic Carpet dt 99,95**
- Myst dt 99,95
- Mystaria dt 99,95
- NBA Basketball dt 99,95 !
- NBA Jam T.E. dt 99,95
- NFL Quater.'96 dt 89,95 !
- NHL All Star Hockey dt 99,95
- Panzer Dragoon dt 79,95
- **Panzer General dt 89,95 !**
- Parodius dt 89,95
- Peeble Beach Golf dt 89,95
- Primal Rage dt 99,95 !
- Rayman dt 89,95
- **Revolution X dt 89,95 !**
- Rise o.t.Robots II dt 89,95 !
- Road Rash dt 99,95 !
- **Sega Rally dt 99,95**
- Sega Tennis dt 99,95 !
- **Shellshock dt 99,95 !**
- Shinobi X dt 89,95
- **Shockwave Assault dt 99,95 !**
- **Sim City 2000 dt 99,95**
- Slam'n'Jam dt 99,95 !
- Slayer dt 99,95 !
- Street Fighter Zero dt 99,95 !
- Street Fi. the Movie dt 99,95
- Street Racer dt 89,95 !
- The Duell dt 99,95 !
- The Horde dt 99,95 !
- The Man.o.t.h.Souls dt 119,95
- Theme Park dt 89,95
- Thunderhawk II dt 99,95
- **Thunderhawk II (unzens.Version-pal) dt 99,95**
- **Tohshinden dt 99,95 !**
- Victory Boxing dt 99,95
- Victory Goal dt 79,95
- **Virtua Cop+Gun dt 149,95**
- Virtua Fighter 2 dt 99,95
- Virtua Fighter Remix dt 68,95
- **Virtual Golf dt 99,95 !**
- Virt. Hang On dt 99,95
- Virt. Racing dt 99,95
- Virt. Snooker dt 99,95 !
- Virt. Soccer dt 109,95 !
- **Wing Arms dt 99,95**
- **Wipe Out dt 89,95 !**
- World Cup Golf dt 99,95 !
- World S. Baseball dt 99,95
- **Worms dt 89,95**
- X-Men dt 99,95 !

SATURN SOFTWARE IMPORT
- Castlevania us 139,95 !
- Darius Gaiden jp 129,95
- **Dark Stalker jp 139,95**
- Galaxy Fight jp 119,95
- **Gradius Deluxe P. jp 139,95 !**
- In the Hunt jp 119,95
- Legend of Eldean jp 149,95 !
- Legend of Thor jp 149,95 !
- Lode Runner jp 119,95
- **King of Fighters'95 jp 139,95 !**
- **Mr.Bones Adv. us 139,95 !**
- Overkill jp 149,95 !
- Panzer Dragoon II jp 139,95
- Romance IV us 139,95
- Shining Wisdom us 129,95 !
- Street Fighter Zero jp 119,95
- The Man. o.t.h. Souls us 89,95
- Theme Park us 99,95
- Victory Goal'96 jp 129,95
- Virtua Fighter jp 39,95
- Virtua Fighter 2 us 119,95
- Virtua Fighter Remix jp 39,95
- Winning Post jp 119,95 !
- World Adv. Mil.Com. jp 169,95
- **World Adv.Mil.Com.2 jp 119,95**
- World Cup Golf us 119,95
- **World War II Sim. jp 159,95 !**

NEO GEO CD HARD/SOFTWARE
- Neo Geo CD PAL 299,95*
- Neo Geo CD NTSC 299,95*
- Fatal Fury III us 69,95*
- **Galaxy Fight us 89,95**
- King of Fighters'94 us 69,95*
- **King of Fighters'95 us 89,95**
- **Pulstar us 89,95**
- Street Hoop us 89,95
- Super Sidekicks II us 69,95*
- Super Sidekicks II jp 59,95*
- **Super Sidekicks III us 89,95**
- World Heroes Perfect us 69,95*
- **World Heroes Perf. us 89,95**

3DO HARD/SOFTWARE
- 3DO PAL 399,95*
- 3DO NTSC 399,95*
- Blade Force us 79,95
- Burning Soldier us 59,95*
- Demolition Man us 49,95*
- Dreagons Lair us 29,95*
- Gex us 49,95*
- Guardian War us 59,95*
- Hell us 69,95*
- Immercenary us 49,95*
- Iron Angel us 59,95*
- Jammit us 59,95*
- John Madd. Football us 49,95*
- Jurrasic Park us 59,95*
- Lemmings us 59,95*
- Monster Manor us 59,95*
- Night Trap us 69,95*
- Nova Storm us 59,95*
- Off World Interceptor us 49,95*
- Out of this World us 49,95*
- Pataank us 39,95*
- Pebble Beach Golf us 49,95*
- Real Pinball us 49,95*
- Return Fire us 69,95*
- Road Rash us 69,95*
- Seal of Pharaoh us 59,95*
- Sewer Shark us 49,95*
- Shock Wave us 49,95*
- S.wave.: Op. J.gate dt 59,95*
- Slayer us 69,95*
- Soccer Kid us 49,95*
- Star Blade us 49,95*
- Stellar 7 us 39,95*
- Strahl us 49,95*
- Subreme Warrior us 69,95*
- The Horde us 59,95*
- The Inor. Machine us 39,95*
- Theme Park dt 59,95*
- Toon Time us 29,95*
- Twisted us 29,95*
- Ultraman jp 39,95*

JAGUAR HARD/SOFTWARE
- Jaguar PAL 199,95*
- Jaguar NTSC 199,95*
- Bubsy dt 59,95*
- Club Drive dt 49,95*
- Crescent Galaxy dt 59,95*
- Dino Dudes dt 59,95*
- Flip Out dt 89,95
- Iron Soldier dt 79,95*
- Kasumi Nunja dt 79,95*
- Pinball Fantasies dt 89,95
- Raiden dt 59,95*
- Sensible Soccer dt 89,95
- Zool II dt 59,95*

Sega-NOMAD 399,95

Spiele mit „!" sind bei Drucklegung noch nicht lieferbar, nutzen Sie unseren Vorbestellservice!!!
Spiele mit * sind Gebrauchtspiele • Andere Systeme auf Anfrage

Annahmeverweigerer, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20,-
Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen. Lieferbedingungen: Porto DM 6,95 + NN Versand erfolgt im Sicherheitskarton!!! Komplette Preislisten für SNES, MegaDrive & Mega CD können angefordert werden!!!

04521-4873 oder 71497

A.B. Games • Meinsdorfer Weg 30 • 23701 Eutin • Nur Versand

Ab 300.- DM portofrei • Druckfehler, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten • Keine Haftung für Kompatibilität

Händler willkommen! Fax: 04521-1025

Render CHRONIK

Psygnosis setzt den Arthus-Mythos für die Playstation um. Als frischgebackener Tafelritter nimmt der junge Gawain in "Chronicles of the Sword" den Kampf gegen die Fee Morgana auf und rätselt sich durch Puzzle-gespickte Render-Szenarien.

Ritter gibt es viele im mittelalterlichen England, doch nur die besten und edelsten Streiter verdienen einen Platz an der legendären Tafelrunde von König Arthus. Als mächtigster Paladin des Königs erkennt Lancelot im jungen Gawain das Zeug zum Streiter für Recht und Ordnung und übernimmt kurzerhand die Ausbildung des Heißsporns. Gawain schlägt sich wacker und wird in die Tafelrunden aufgenommen. Zusammen mit den elf stärksten Rittern des Reichs verteidigt er die magische Trutzburg Camelot. Seine Feuerprobe erfährt Gawain, als Lancelot seinen Schützling mit einem heiklen Auftrag betraut: Ihr sollt in Camelots Mauern den Feen-Magier Merlin aufstöbern und eine Nachricht für die Schwester des Königs abholen.
Auf der Suche nach dem legendären Magus erforscht Gawain in Camelot jeden Winkel. Der gerenderte Held wird in PC-Tradition mit einem Mauspfeil gesteuert, Standort und Farbe des Pfeils bestimmen die aktuellen Aktionen. Ein brauner Pfeil mit weißem Rand gibt einen möglichen Standortwechsel an: Ihr dirigiert den Zeiger zum gewünschten Ziel, nach einem Druck auf die Aktionstaste schreitet Euer Held hinterher. Beim Ausgang in eine neue Kulisse verwandelt sich der Pfeil in ein blaues Fuß-Symbol: Das Programm lädt nach, wenige Sekunden später genießt Ihr den Raum aus einem neuen Blickwinkel oder habt den Schauplatz gewechselt. Färbt sich der Mauspfeil rot, könnt Ihr Objekte benutzen, Personen ansprechen und Gegenstände im Rucksack verstauen. Euer Wunderbeutel faßt unbegrenzten Nachschub: Mit zwei Pfeilsymbolen scrollt Ihr durch das Inventar, nach dem Klick auf ein Auge wird eine animierte Render-Ansicht des gewünschten Gegenstands eingeblendet. Wer ein Objekt benutzen will, klickt auf das Bild und zieht ein Mini-Symbol des Gegenstands auf Personen, Hinter-

Während die meisten Charaktere am Arthus-üblichen Klischeebild orientiert sind, erfuhr der Magier Merlin seine bislang ungewöhnlichste Auslegung: Der Mythos beschreibt Merlin als magisch begabtes Feenwesen mit übermenschlichen Kräften, die Psygnosis-Designer wollen das Klischeebild vom langbärtigen Zipfelmützen-Magier verdrängen und haben Merlin prompt als muskelprotzenden Heroen in Leder-Klamotten ausgelegt.

Vor Morganas Gemach erwartet Euch ein Trugbild von König Arthus: Der falsche Monarch fordert die Nachricht für Morgana. Ihr verweigert den Befehl und sucht ein Gegenmittel.

Auf dem Schloßhof erreicht Ihr Merlins Turm, Schmiede, Stallungen, Kapelle und die Zugbrücke.

Links seht Ihr Merlins Turm. Das Hauptgebäude im Hintergrund beherbergt den Thronsaal und die Tafelrunde.



Der Stallbursche verrät, wo Ihr Met für Morganas Wächter auftreiben könnt, im Stall findet Ihr einen Löffel.

Wurde des Verrats überführt: Morgana erhebt Anspruch auf den Thron und wird von ihrem Bruder verbannt.

"This is not a debating society. For once, you will answer for your crimes."

Die zornige Morgana will Arthurs Entscheidung nicht akzeptieren und teleportiert sich in Ihr Versteck in Lyonesse.

"I AM A QUEEN! YOU WILL ADDRESS ME AS ONE!"



Nach einem anstrengenden Marsch durch den düsteren Forst vor Camelot landet Gwasin auf einer Wald-Lichtung: Wer wohl in der lauschigen Blockhütte hausen mag?



Beim Schmied ersteht Ihr einen unfertigen Helm ohne Sehschlitz: Die Stahlkappe schützt vor Morganas Illusion.

Die Quelle im Forst vor Camelot wurde einst für die Königin begradigt, jetzt ist der Geister-Weiher verwahrlost.

grundelemente oder anderes Rucksack-Inventar. Während Eure Umgebung nur selten auf derartige Aktionen reagiert, äußern sich Camelots Bewohner umso eifriger zu Euren Bemühungen: Euer Gesprächspartner meldet sich mit Digi-Sprache und Untertiteln zu Wort, eine Liste mit Antworten und Fragen erlaubt Gawain ausführliche Dialoge. Ihr erfahrt den Weg zum nächsten Zielort, werdet mit einem Gegenstand beschenkt oder nützlichen Tips versorgt. Findet sich Gawain erstmal mit Euren Anweisungen zurecht, ist kein Schlupfwinkel vor den Blicken des neugierigen Junkers mehr sicher: Ihr untersucht jedes Hintergrundelement, erforscht die entlegensten Winkel der Burg nach möglichen Lösungshilfen und fragt sogar dem Wächter von nebenan Löcher in den Harnisch. Schon bald entdeckt Gawain Kerze und Laterne, auf dem Hof vor dem Hauptflügel erspäht Euer Ritter Merlins geheimnisumwitterten Turm. Im Versteck des Feen-Wesens werdet Ihr Opfer eines Teleport-Zaubers: Jedesmal, wenn Gawain die Stufen zu Merlins Domizil erklimmt, wird er vor einem unheimlichen Wandteppich zurückteleportiert. Endlich im Turmgemach des muskelbepackten Zauberers angekommen, reicht Euch Arthus' Ratgeber einen Brief für Morgana in die Hand: Bevor Ihr der Zauberin die Nachricht überbringen könnt, müßt Ihr die Leibwache der Hexe austricksen und eine teuflische Illusion umgehen. Nach erfolgreicher Mission wird die erboste Morgana des Verrats überführt und aus Camelot verbannt: Im letzten Augenblick entkommt die Zauberin in ihr Domizil in Lyonesse, wo sie mit ihrem Sohn Mordred teuflische Pläne gegen die Krone schmieden will. Dem treiem Gawain verschlägt es indes auf die nächste Mission: Im Wald vor Camelot will Euer wackerer Tafelritter einen mystischen Brunnen und den Schlüssel zu Morganas Vernichtung finden.

Die Excalibur-Chroniken versprechen eine stilvolle Nacherzählung der mythischen Vorlage, außerdem beeindruckt der Titel als erstes komplett gerendertes Grafik-Adventure. Psygnosis hat die eingedeutschte Fassung des Titels für April angesetzt. *rb*



Euer Abenteuer beginnt vor dem Thronsaal: Euer Lehrmeister Lancelot gibt Euch eine Nachricht für Morgana.

Erst nach der Überführung Morganas darf Gawain den Burggraben überqueren und den Wald erkunden.



Morganas Leibwächter ist eine gutmütige Seele und läßt sich mit einem Becher Honigmet überreden.

Der Excalibur-Mythos

Genau wie die Volks-Legende von Robin Hood ist der Mythos um das Zauberschwert Excalibur fester Bestandteil des englischen Sagen-Fundus. Das englische Frühmittelalter ist als Dark Age berüchtigt, Chaos regiert das zerspaltene Land. König Uther Pendragon hat keinen Thronfolger zurückgelassen, seinen einzigen Sprößling hat der Magier Merlin in die Obhut eines unbekannten Ritters gegeben. Erst als der jungen Arthus auf einem Turnier das legendäre Schwert Excalibur – das Erbe der Pendragons – aus einem Amboß zieht, erkennt das englische Volk einen neuen Herrscher an. Der junge Arthus heiratet die Prinzessin Guinevre und erbaut das Schloß Camelot: Mit den zwölf mächtigsten Rittern des Landes – der legendären Tafelrunde gehörte auch der Grals-Finder Parzival an - und seinem magischen Schwert beschützt Arthus sein Land. Erst seine Halbschwester Morgana und der Verrat seines treuesten Gefährten Lancelot bringen den Monarchen zu Fall: Morgana verführt den ahnungslosen König in fremder Gestalt und gebärt ihm den wahnsinnigen Mordred. Der erhebt Anspruch auf sein Nachfolgerecht auf den englischen Thron und führt Krieg gegen den ihm verhaßten Vater.

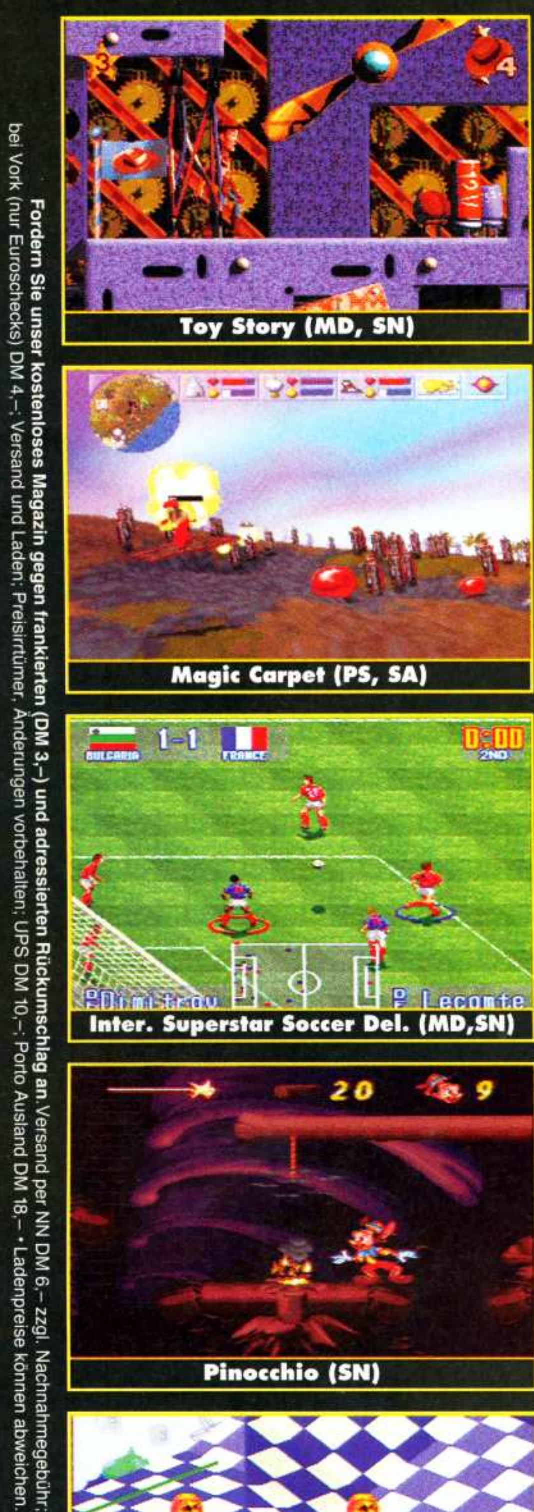
Die Legende um Camelot inspirierte etliche Filme, darunter der Fantasy-Erfolg "Excalibur", kürzlich auch die Romanze "First Knight" mit Richard Gere und Sean Connery. Bücherwürmer halten sich an Marion Zimmer Bradleys Fantasy-Schwarte "Die Nebel von Avalon" oder T.H. Whites hintergründiges "The Once and the Future King", Comic-Fans kennen Gawain und seine Mitstreiter aus Harold Fosters "Prinz Eisenherz": Der junge Eisenherz wird von Gawain an den Hof des Königs gebracht und kämpft sich zum mächtigsten Tafelritter hoch.

Läden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade
11&68

THEO KRANZ VERSAND

& LÄDEN

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße
28



Toy Story (MD, SN)



Magic Carpet (PS, SA)



Inter. Superstar Soccer Del. (MD,SN)





Pinocchio (SN)

Fordern Sie unser kostenloses Magazin gegen frankierten (DM 3,–) und adressierten Rückumschlag an. Versand per NN DM 6,– zzgl. Nachnahmegebühr: bei Vork (nur Euroschecks) DM 4,–; Versand und Laden; Preisirrtümer, Änderungen vorbehalten; UPS DM 10,–; Porto Ausland DM 18,– • Ladenpreise können abweichen.

SEGA SATURN

Jetzt zum Knallerpreis

Sega Saturn ohne Spiel für sagenhafte 499,–
(dt. Version, 1 Jahr Garantie, inkl. Scartkabel, Controlpad, Batterie)

Sega Saturn

SEGA SATURN GRUNDGERÄT 499,-
(dt. Version; 1 Jahr Garantie; incl. Scartkabel, Controlpad, Batterie)
6 PLAYER ADAPTER 59,-
BACKUP MEMORY CARD (8MB) 109,-
MEMORY CARD 99,-
MPEG-KARTE 329,-
VIDEOFILME AUF ANFRAGE
PHOTO CD-BETRIEBSSYSTEM ... 59,-
JOYPAD (SEGA) 44,-
LENKRAD 119,-
VIRTUA STICK 89,-
ACTION REPLAY SAT. 99,-
UNIVERSAL ADAPTER 44,-
ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER 59,-
3-D LEMMINGS (MAI) 89,-
3-D PITFALL (APRIL) 89,-
AFTERMATH 99,-
ALIEN TRILOGY (JUNI) 99,-
BAKU BAKU ANIMAL 69,-
BLACKFIRE (APRIL) 99,-
BUG 99,-
CLOCKWORK KNIGHT II 99,-
CYBERIA (APRIL) 99,-
CYBER SPEEDWAY 89,-
D 89,-
D'S DINING TABLE 84,-
DAYTONA USA 109,-
DEADLY SKIES 99,-
DESCENT 99,-
DESTRUCTION DERBY 89,-
DIGITAL PINBALL 99,-
DISCWORLD 89,-
ENDORFUN 89,-
EURO 96 SOCCER (APRIL/MAI) 99,-
FRANK THOMAS BIG HURT 89,-
FIFA SOCCER 96 89,-
F1 CHALLENGE 109,-
GALACTIC ATTACK 89,-
GALAXY FIGHT 99,-
GEX 99,-
GOLDEN AXE DUEL 89,-
GUARDIAN HEROES 89,-
HANG ON GP 109,-
HEBEREKES POPOITO 89,-
HIGH OCTANE 99,-
HYPERBLADE (APRIL) 99,-
IMPACT RACING (APRIL) 89,-
JEWELS OF THE ORACLE (APRIL) 99,-
JONNY BAZOOKATONE 84,-
LEMMINGS 3D 89,-
MAGIC CARPET 89,-
MYST (KPL. DEUTSCH) 99,-
MYSTERY MANSION (DEUTSCH) 119,-
MYSTARIA - R. OF LORE 109,-
NBA ACTION BASKETBALL (APR) 99,-
NBA JAM TOURNAMENT ED. 69,-
NFL QUARTER. CLUB 96 89,-
NHL ALL STAR HOCKEY (SEGA) 94,-
PANZER DRAGOON 99,-
PANZER DRAGOON 2 (MAI) 99,-
PANZER GENERAL (JULI) 89,-
PARODIUS - DELUXE 79,-
PEBBLE BEACH GOLF 89,-
PRIMAL RAGE (APRIL) 89,-
PRO PINBALL THE WEB (APRIL) 89,-
RAYMAN 79,-
RAVEN PROJECT 89,-
RAW PURSUIT (MAI) 89,-
RETURN FIRE (MAI) 89,-
RETURN TO ZORK (APRIL) 99,-
REVOLUTION X 89,-
RISE 2: THE RES. (APRIL) 89,-
ROAD RASH (MAI) 99,-
ROBOTICA 99,-
ROCK'N'ROLL RACING 2 99,-
SEGA RALLY 89,-
SEGA TENNIS 99,-
SHELL SHOCK (APRIL) 104,-
SHINOBI X 99,-
SHOCKWAVE ASSAULT (MAI) .. 99,-
SIM CITY 2000 (DEUTSCH) 99,-
SLAM'N'JAM 99,-
SPACE HULK (MAI) 99,-
SPOT 3 (MAI) 89,-
SPYCRAFT (APRIL) 99,-
STREET FIGHTER ALPHA (ZERO) 99,-
STREET RACER 89,-
THE HORDE 109,-
THEME PARK 89,-
TITAN WARS (APRIL) 99,-
TOH SHIN DEN S 99,-
THUNDERHAWK 2 104,-
TRUE PINBALL 99,-
VICTORY BOXING 94,-
VIRTUA COP MIT PISTOLE 139,-
VIRTUA FIGHTER REMIX 69,-
VIRTUA FIGHTER 2 99,-
VIRTUA RACING 99,-
VALORA VALLEY GOLF 89,-
VR BASEBALL 99,-
WATERWORLD ACTION 94,-
WING ARMS 94,-
WIPE OUT 89,-
WORLD CUP GOLF PROF. ED. .. 99,-
WORLD SERIES BASEBALL 94,-
WORMS 94,-
WWF WRESTLEMANIA (JUNI) 99,-
XMEN (MAI) 99,-
ZORK NEMESIS 99,-

0931/



Kirbys Dream Course (SN)



Wipeout (SA, PS)



Toshinden 2 (PS)



Street F

Playstation

SONY PLAYSTATION 549,-
ACTION REPLAY PRO 109.-
ANTENNENKABEL 49.-
LINK KABEL 49.-
MEMORY CARD 49.-
MOUSE 59.-
neGcon CONTROLLER 99,-
STEERING WHEEL (LENKRAD) .. 159,-
AD&D FORGOTTEN REALMS ... 99.-
ADIDAS POWER SOCCER (APR) 99,-
AGILE WARRIOR 89,-
AIR COMBAT 89.-
ALIEN TRILOGY 99.-
ASSAULT RIGS 89.-
BEYOND THE BEYOND (MAI) 99,-
CHAOS CONTROL 89,-
CHESSMASTER 3D 99,-
CRITICOM 89,-
CRONICLES OF SWORD (APR) .. 99,-
CYBERIA 99,-
CYBERSPEED 89.-
D 89,-
DESCENT 99.-
DESTRUCTION DERBY 94.-
DISCWORLD 89.-
ENDORFUN 89,-
EXTREME GAMES 89.-
EXTREME PINBALL 99,-
FIFA SOCCER 96 .... 89.-
GALACTIC ATTACK 99,-
GALAXY FIGHT 99,-
GEX 99,-
HARDBALL 5 89,-
INTERNAT. CHAMPION SOCCER 99,-
JACK IS BACK - ALONE I.T.D. 2 109,-
JONNY BAZOOKATOONE 79,-
JUPITER STRIKE 84,-
KRAZY IVAN 89,-
LEMMINGS 3D 89.-
LONE SOLDIER 89.-
MAGIC CARPET 89,-
MICKEYS WILD ADV. 89,-
MUSEUM PIECE 1 (APRIL) 99,-
MYST (APRIL) 94,-
NBA IN THE ZONE 99,-
NBA JAM TOURN. 69.-
NBA LIVE 96 (APRIL) 99,-
NEED FOR SPEED 89,-
NHL FACE OFF (APRIL) 99,-
NOVASTORM 99.-
OFF WORLD INTERC. EXTR. 99,-
PANZER GENERAL 89.-
PARODIUS - DELUXE 89.-
PHILOSOMA 89.-
PO'ED 89,-
POWER SERVE TENNIS 84,-
PRIMAL RAGE 89.-
PSYCHIC DETECTIVE 99,-
RAIDEN PROJECT 89,-
RAVEN PROJECT (APRIL) 89.-
RAYMAN 89.-
RETURN FIRE (MAI) 89,-
REVOLUTION X 99.-
RIDGE RACER 94.-
RIDGE RACER REV. (APRIL) 99,-
RISE 2: THE RESURRECTION .. 89,-
ROAD RASH 89.-
ROCK'N ROLL RACING II 99.-
RUN SOCCER 89,-
SHELL SHOCK 99.-
SHOCKWAVE ASSAULT 89.-
SLAYER (MAI) 89.-
SPOT GOES TO HOLLYW. 99.-
STARBLADE ALPHA 89.-
STREET FIGHTER ALPHA (ZERO) 99,-
STREETRACER 99.-
TEKKEN 99.-
TOSHINDEN 89.-
TOSHINDEN 2 (APRIL) 99,-
TOTAL ECLIPSE TURBO 94,-
TOTAL NBA 96 99,-
TRUE PINBALL 99,-
THUNDERHAWK 2 99,-
TWISTED METAL 89.-
VIEWPOINT 89.-
VIRTUAL SNOOKER 99.-
WARHAMMER Fant. B. (MAI) ... 89.-
WAR HAWK 89.-
WATERWORLD 99.-
WIPE OUT 99.-
WING COMMANDER 3 .... 99.-
WORLD CUP GOLF 89,-
WWF WRESTLEMANIA ARCADE 99,-
WORMS 89.-
XCOM 89.-
X-MEN (MAI) 89,-

3DO

BLADEFORCES 59,-
NEED FOR SPEED 59,-
PANZER GENERAL 69,-
PO'ED 89,-
PHOENIX 3 84,-
WING COMMANDER 3 99,-
VIELE SPIELE SCHON AB 39,–

32X

MEGA DRIVE 32 X 189.-
FIFA SOCCER 96 .... 109.-
NBA ACTION 109,-
SONIC THE MOVIE (APRIL) 109,-
VIRTUA FIGHTER 109,-

Mega Drive

MEGA DRIVE 2 169,-
MEGA DRIVE 2 TOY STORY SET 239,-
MEGA DRIVE 1 SET
(Sonic 1 & 2 Pads) 149.-
!!Nur solange Vorrat reicht!!
6-BUTTON CONTROLLER 39.-
ACTION REPLAY PRO 2 .... 89.-
BUGS BUNNY 69,-
COMIX ZONE 79.-
DONALD DUCK MAUI 109.-
DSCHUNGELBUCH 69,-
EARTH WORM JIM II 114.-
ECCO 2 39,-
FIFA SOCCER 96 .... 99.-
GARFIELD 109.-
INT. SUPER SOCCER DEL. (JUNI) 119,-
KICK OFF 3 49,-
LANDSTALKER 94.-
LIGHT CRUSADER (DT. TEXT) ... 109.-
MADDEN 96 99,-
MEGA MAN WILY WARS 39,-
NBA ACTION 95 29,-
NBA LIVE 96 .... 109.-
NHL HOCKEY 96 .... 109.-
PHANTASY STAR IV 109.-
POCAHONTAS 109,-
SCHLÜMPFE 99,-
SONIC & KNUCKLES 49,-
STORY OF THOR 119.-
STRIKER 2 109,-
THEME PARK 99,-
TINY TOONS ADVENTURES 29,–
TOE JAM & EARL 2 39,-
TOY STORY 99,-
VECTOR MAN 89,-
VR-TROOPERS 109,-
WWF WRESTLEMANIA ARC. 114.-
WORMS 109,-
X-PERTS 109,-

Super Nintendo

S.N. POWER STATION 189.-
ACTION REPLAY PRO 3 .... 99.-
ASTERIX & OBELIX (DT. TEXTE) . 129.-
ANIMANIACS 49,-
BREATH OF FIRE 2 129,-
CASPER 119.-
DONALD IN MAUI MALLARD ... 129.-
DONKEY K. COUNT. 2 .... 129.-
DSCHUNGELBUCH 69,-
EARTH WORM JIM II 114,-
FIFA SOCCER 96 .... 114.-
FINAL FIGHT 3 .... 109.-
INT. S.S. SOCCER DELUXE 129.-
JUSTICE LEAGUE 59,-
KAWASAKI SUPERBIKES 109.-
KIRBYS DREAM COURSE (APR) .. 89.-
KIRBYS GHOST TRAP (APRIL) ... 89,-
KNIGHTS OF THE ROUND 49,-
LOST VIKINGS 2 .... 109.-
MEGAMAN X 3 .... 99.-
MECHWARRIOR 3050 114,-
NBA GIVE'N GO 119,-
NBA LIVE 96 114,-
NIGEL MANSELL 49,-
NHL HOCKEY 96 114,-
PINOCCHIO (APRIL/MAI) 129,-
PAC MAN 2 99,-
PGA TOUR GOLF 96 119,-
PROBETECTOR 49,-
SECRET OF EVERMORE 109.-
SUPER BC KID 59,-
SUPER TURRICAN 2 69,-
STAR TREK DEEP SPACE NINE .. 114,-
TIM IN TIBET 129.-
URBAN STRIKE 79,-
TOY STORY (APRIL/MAI) 129.-
WWF WREST. ARCADE 114.-
WORMS 119,-
YOSHI'S ISLAND - SMW. 2 ...... 109.-
X-MEN 59,-

Game Gear und Mega CD Spiele ab 9,-

Fragen Sie auch nach unseren Angeboten für Game Boy, Game Gear, Mega CD und Jaguar.

TOP-TITEL

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

Unser besonderer Schnell-Service: Ihre bis 18.30 Uhr bestellte Ware verläßt noch am gleichen Tag unser Haus (bei Paketen bis 16.30 Uhr) und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Bei Bestellung von drei Artikeln sogar portofrei. Sie können auch unser kostenloses Preislisten-Magazin mit frankiertem (3 DM), adressiertem Rückumschlag anfordern. Bei Bestellungen liegt dieses natürlich bei.


Wing Commander 3 (3DO,PS,SA)


Shellshock (PS)


Gex (SA,PS,3DO)


Alien Trilogy (PS, SA)


Need for Speed (PS, 3DO)

57 16 01

ODER: 0931 / 57 16 06


Alpha (PS, SA)


Worms (SN,MD,SA,PS)


Sega Rally (Saturn)


Ridge Racer Revolution (PS)

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version



JÄGER IN DER 64-BIT-URZEIT

Schrecken der Urwälder: Diesem Muskel-Koloß merkt man seinen Polygon-Ursprung kaum noch an.

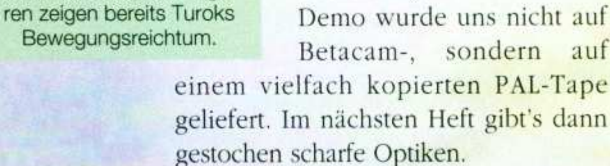
Acclaim zeigt Animationsstudien zu „Turok", der Comic-Umsetzung für das Nintendo 64: Als Super-Jäger kämpft Ihr gegen Dinos und Mutanten.



Die "Turok"-Bewegungsstudien zeigen die beste 3D-Animation, die MAN!AC bislang in einem Videospiel sah.

3D-Ritter: Auch menschliche Krieger wollen dem indianischen Superhelden an die Federn.

Seit der Shoshinkai-Messe im November (MAN!AC 2/96) wurde es still um die Nintendo-64-Konsole und um Spiele für das Wundergerät. Jetzt bricht das Dream-Team-Mitglied Acclaim die Nachrichtensperre: Auf einem Video zum angekündigten 64-Bit-Spiel "Turok" zeigte der US-Hersteller Monster und Landschaften seiner Comic-Umsetzung. Auf den genauen Spielinhalt erlaubt das Band kaum Rückschlüsse, wohl aber auf die Art der Grafik-Animation und das Aussehen der wichtigsten Turok-Feinde. Wir bitten Euch, die schlechte Qualität unserer Bildschirmfotos zu entschuldigen: Das "Turok"-Demo wurde uns nicht auf Betacam-, sondern auf einem vielfach kopierten PAL-Tape geliefert. Im nächsten Heft gibt's dann gestochen scharfe Optiken.



Motion Capture: Die herumturnenden 3D-Figuren zeigen bereits Turoks Bewegungsreichtum.

Mit Hilfe der hauseigenen Advanced Technoloy Group (ATG) wird die amerikanische Comic-Serie "Turok" zu einem 3D-Actionspiel umgerendert. Ihr jagt Eure Feinde durch eine gefährliche Urwelt, in der sich Saurier, Außerirdische und Mutanten tummeln. Über die Qualität der Farben und Texturen läßt sich streiten, wer die "Turok"-Szenen in Bewegung sieht, merkt jedoch schnell, wo die Stärken des Spiels (und der Nintendo-64-Hardware) liegen: Alle Wesen, egal ob menschlicher oder tierischer Natur, bewegen sich mit einem bisher nie gesehenen Realismus. Ihr beobachtet exaktes Muskelspiel, das Ausschlagen eines Monsterschweifs, das nervöse Zucken einer Schulterpartie – alles ruckfrei in 30 Bildern pro Sekunde.



Rote Dinosaurier auf Beutesuche. Im "Turok"-Demo bewegen sich bis zu fünf Wesen gleichzeitig über den Bildschirm.

Für die Animation des Helden und anderer menschlichen Wesen in "Turok" benutzt Acclaim sein Motion-Capture-System. Damit wurden Sprünge, Spurts, Arm- und Beinbewegungen akkurat abgetastet und in 3D-Modelle umgewandelt. Die Turnübungen des Helden sind von den Bewegungen eines echten Menschen nicht zu unterscheiden.



Auf die Fauna sind die Acclaim-Grafiker besonders stolz. Selbst aus der Nähe wirken die 3D-Pflanzen fotorealistisch.

Auch die Fauna des Spiels wirkt schon sehr vielversprechend. Inmitten von Palmen und feinblättrigem Gebüsch entdeckt Ihr verfallene Tempel mit Marmor-Ornamenten. Was sich hinter den Mauer verbirgt, verraten wir Euch demnächst. *wi*



In der Welt des amerikanischen Comic-Helden "Turok" treffen Vergangenheit und Zukunft aufeinander: Dinosaurier sind die gefährlichsten Feinde des Jägers.



Ein gutes Dutzend Monster hat Acclaim bereits modelliert und gerendert.



Durch ihre zahlreichen beweglichen Gliedmaßen ist die Gottesanbeterin aufwendiger als andere Videospiel-Gegner.

Im Menü wählt Ihr einen Elementar-Zweig, die Zaubersprüche werden mit Knopf-Kombinationen ausgelöst.

Abenteuer i

Jenseits von Oasis ist die Hölle los: Für die "Story of Thor"-Fortsetzung wurde Ali auf den Saturn versetzt. Segas Prinz erlebt wieder märchenhafte Abenteuer im Orient und trumpft mit Zeichentrick-Optik auf.



Eklige Krabbeltiere: Wenn Ihr die Spinnen von der Mauer schubst, liegen sie hilflos auf dem Rückenpanzer.

Vor knapp einem Jahr sorgte der Mega-Drive-Vorgänger von Segas Action-Adventure für offene Münder: Statt pummligen Nippon-Sprites turnte ein orientalischer Prinz als zeichentrickreifes Riesen-Sprite durch die Märchenkulisse. Genau wie die Akteure wurden sämtliche Hintergrundelemente mit weichen Pastellfarben im Anime-Stil gehalten, darüber legten sich aufwendige Stereo-Soundeffekte – der Sega-Zocker wähnte sich in einem hochkarätigen Zeichentrickabenteuer. Mittlerweile ist die 16Bit-Hardware ausrangiert, nach dem Umzug auf den Saturn mußte sich Ali Hardware-bedingten Schönheitsveränderungen stellen: Die revolutionären Animationen des Vorgängers konnte man kaum noch verbessern, statt dessen konzentrierten sich die Grafiker auf eine systemgerechte Kolorierung und furiose Spezialeffekte. Die eintönige Hintergrundfärbung des Vorgängers ist filigranen Abstufungen in verträumten Pastelltönen gewichen, sorgfältig koloriertes Mauerwerk und Bäume in saftigem Grün verblüffen mit etlichen Details. Einzelheiten wie Steine oder Blätter werden nicht mit simpler Strichführung angedeutet, sondern bis auf auf das letzte Pixel ausgearbeitet und verleihen der Hintergrundoptik ein filigranes Disney-Flair. Saturn-Abenteurer frohlocken über die Erfüllung eines Traums: Endlich dürfen sie in einem Zeichentrickabenteuer herumstöbern, sogar Spezialeffekte wie Explosionen oder monströse Obermotze bewegen sich auf Kino-Niveau.

Spielerisch hält sich Euer Prinz an die Vorgaben der ersten Episode. Wieder beginnt Euer Abenteuer in einem orientalischen Dorf, wo Euer bärtiger Lehrmeister Vermutungen über ein nahendes Übel anstellt und Euch den ersten

Wenn Ihr Links-Taster und Sprung-Button gleichzeitig drückt, setzt Prinz Ali zum Supersprung an.



Eine lauschige Oasensiedlung als Abenteuer-Basis: In der Hütte oben wohnt Euer Lehrmeister.

Vor den Toren Eurer Heimatstadt liegt eine blühende Oase, wenige Bildschirme später landet Ihr in der Wüste.



Eure Wasser-Nymphe mischt mit: Ihr wehrt Euch mit dem Dolch, Eure Fee friert die Rattenmenschen ein.

Wie im Vorgänger sind Dialoge eher nebensächlich. Euer Gegenüber erteilt gelegentlich Aufträge oder hilft mit nützlichen Tips aus, Monster-Prügel und Rätsel stehen im Vordergrund.

...n 1001 Nacht

Der Feuerelementar verbirgt sich in einer Palastruine: Portal und Eingangshalle werden von Schlangenstatuen gesäumt.

Ali läuft die Treppe hoch, springt auf die Plattform und läßt sich zum Hebel tragen: Der öffnet die Tür weiter unten.

Anstrengend: Bevor Ali auf die Mauer springen kann, müßt Ihr einen Felsbrocken vor das Hindernis rollen.

Die Textkästen verdecken nicht die Hintergrundoptik, sondern werden transparent eingeblendet.

Auftrag erteilt: Ali marschiert zum örtlichen Dungeon und sucht nach einer niedlichen Wasserfee. Wie in der Mega-Drive-Version verläßt sich Euer Held auf die Magie geisterhafter Begleiter. Befreundete Wesen wie die zierliche Wasser-Nymphe malträtieren Eure Gegner, heilen Wunden oder helfen beim Rätsel-Knacken. Wer seine wässrige Helferin beschwören will, marschiert zum nächsten Tümpel und schießt eine magische Entladung ins Wasser. Prompt flattert eine blaue Fee auf Euren Helden zu und weicht nicht von seiner Seite, bis Alis Magiereserven verebbt sind und seine Konzentration nachläßt. Magische Wasserblasen oder der Heilzauber zehren an Alis geistiger Kraft. Zauber spricht Euer kleiner Helfer nur auf Kommando aus, in ihrer Freizeit flattert die kleine Fee aufgeregt neben Euch her oder dellt garstigen Monstern die Birne ein. Der Beistand im Kampf zehrt nicht an Alis Konzentration, die Gefechtsunterstützung bieten Eure Begleiter aus freien Stücken an.


Eindrucksvoller Stereo-Sound: Ihr nähert Euch von rechts, den tosenden Wasserfall hört Ihr aus der linken Box.

Bis Ali sämtliche Geister im Repertoire hat und sich dem Ziel seiner Reise stellen kann, durchstöbert Euer Prinz Elementarheiligtümer in ganz Oasis. Wieder konzentrierte man sich beim Verlies-Design auf Monsterhorden und komplexe Gegner-Taktiken, zu den üblichen Schalterrätseln und vertracktem Plattform-Gehopse gesellen sich magische Puzzles: Die Feuersbrunst vor dem Portal könnt Ihr nur mit einem Wasserzauber löschen, die Fackeln im großen Saal entzündet der Feuerelementar.

Sega plant für Ende Sommer eine Übersetzung des Adventures. Wer nicht warten will, hält sich ab April an den Nippon-Import. *rb*

Wie die 16-Bit-Variante wartet "Story of Thor" mit exzellenten Stereo-Effekten auf. Schleicht sich Alin von rechts an einen Wasserfall heran, rauschen die Fontänen aus Eurem linken Lautsprecher. Nähert sich Euer Held von links, schallen die Effekte aus der rechten Box. Entgegen den eher schüchtern abgemischten Soundeffekten der Abenteuer-Konkurrenz versetzt Euch die deutlichere Stereo-Instrumentierung direkt ins orientalische Märchen-Treiben.


Beat'em-Up-typische Specials: Nach einer 360-Grad-Umdrehung führt Prinz Ali einen Rundumschlag aus.

Kombo-Meister

Anstatt Ali wie die meisten Adventure-Helden auf simple Schläge zu beschränken, genießt der action-orientierte Sega-Prinz ein abwechslungsreiches Offensiv-Potential und Beat'em-Up-ähnliche Angriffstechniken. Im Nahkampf setzt Euer Held Kicks und Schlägen an, nach den ersten paar Attacken auf dasselbe Monster wird Ali zum Berserker und deckt die Kreatur mit harten Kombinationen ein. Auch Alis Kampftechniken wurden beim Prügel-Genre abgekupfert: Wenn nach mit einem Rundumschlag mehrere Gegner auf einmal treffen will, setzt mit dem Steuerkreuz zu einer 360-Grad-Drehung ein, unterschiedliche Button- und Steuerkreuzfolgen lassen Ali Saltos schlagen oder aus der Luft attackieren. Während Ihr zu Anfang noch mit einem banalen Dolch in den Kampf zieht, entdeckt Euer Held schnell einen fetten Kunchomer sowie Pfeil und Bogen: Viele Gegner könnt Ihr nur mit gezieltem Pfeilhagel besiegen.


Außer gemeinen Rattenmenschen überfallen Euch schwer gepanzerte Bombenwerfer mit Totenkopfhelm.

extreme

arcade im aufbruch

Als krasser Außenseiter mischt American Sammy im Spielhallen-Business mit. Und so wird's auch bleiben, denn ihre belanglose Zielkreuz-Action „Zombie Raid" hat nichts Auffälliges zu bieten: Die Entwickler sahen sich



zwei Dutzend Horror-Filme an, zeichneten die übelsten Untoten-Visagen mit und montierten eine abgesägte Schrotflinte auf das Arcade-Kabinett: Irgendwas trefft Ihr immer - jetzt mit Blutgarantie! Nur für Genre-Freaks.



Im Land der unbegrenzten Möglichkeiten ist manches anders: Kinohits starten ein halbes Jahr früher, das neue Star-Trek-Raumschiff „Voyager" hat bereits zwei Dutzend Schlachten hinter sich, und die Automaten-Branche zeigt die wahren Highlights des Jahres ,96. Obwohl die deutsche IMA-Messe erst vor wenigen Wochen stattfand, konnten wir auf der ACME (American Coin Machine Exhibition) eine Menge spektakulärer Neuheiten inspizieren. Die Könige der Arcades dominierten auch diese Messe: Sega, Williams und Namco zeigen der Konkurrenz, wo's langgeht. Die Zeiten kleinerer Automaten-Entwickler sind endgültig vorbei. Mal schnell ein Spiel mit simpler Hardware programmieren – das interessiert nicht mehr. Bestenfalls die wiedererstarkten Konami-Ingenieure können beim Rüstungswettlauf zwischen Sega und Namco mithalten, Williams setzt auf Fortsetzungen ihrer Kult-Titel und betritt erstmals die Polygon-Arena. *mg*

Moderner Prügel-Scroller: Acclaim's "Batman Forever"-Automat wurde von Iguana entwickelt.

acclaim

Volle Fahrt Richtung Expansion: Nachdem sich Acclaim mit Entwicklern, Comic-Verlagen und Lizenzen reichlich eingedeckt hat, erobern die agilen Amerikaner auch den Arcade-Markt. Dazu verleibten sie mit Lazer-Tron einen Anbieter von Jahrmarkt-typischen Spielhallen-Geräten (Punching Ball, mechanische Reaktionstests) dem Firmen-Imperium ein und stellten zwei Eigenproduktionen vor. Mit „NBA Jam Extreme" geht das erfolgreiche Action-Basketball in die dritte Runde – und in die dritte Dimension. Erstmals basieren Court und Spieler auf Polygonen, der Platz rotiert und zoomt fleißig. Allerdings entpuppte sich die Fortsetzung beim Antesten als Enttäuschung: Vor allem technisch hält die Entwicklung von Sculptured Software weiten Abstand zur profilierten Konkurrenz: Die Animationen wirken ruckhaft, der Spielfluß lange nicht so flüssig wie bei den zweidimensionalen Vorbildern. Dem gegenüber stehen 30 neue Dunk-Variationen und viele versteckte Gimmicks.



Die Acclaim-Tochter Lazertron mit ihrem Punch-Ball

Iguana Software, die „NBA Jam" damals für die Konsolen perfekt adaptierten, wurde überraschend auf das zweite Acclaim-Spiel angesetzt: „Batman Forever" orientiert sich zwar nicht im Detail an den Heimversionen, kann aber die Verwandtschaft zum typischen Prügel-Scroller nicht leugnen. Ein bis zwei Spieler kämpfen sich mit Hit-Combos, Spezialschlägen und Extra-Einsatz durch Gotham City. Grafisch sieht das ganz nett aus, läßt sich aber auf Playstation und Saturn mit wenigen Abstrichen reproduzieren. Beide Titel nützen übrigens das Acclaim-eigene RAX-Soundsystem. Sprache und Musik wird trotz hoher Kompressions-Rate in CD-Qualität wie-

Das aufblasbare Kampfgebiet für schießwütige Laser-Krieger

es lebe der laser

Vor Jahren sorgte die Laser-Schlacht „Quazar" im Londoner Trocadero-Vergnügungscenter für Furore. Zwischenzeitlich war die Begeisterung abgeflaut, in Deutschland hatten staatliche Stellen mit der „kriegslüsternen" Freizeitbeschäftigung Probleme. Auf der ACME meldeten sich jedoch mehrere Anbieter von Laser-Jagden mit neuer Technik zurück. Am auffälligsten präsentierte die Firma „Lazer Runner" ihre mobile Kampfarena. Innerhalb von einer Stunde ist sie aufgeblasen, die interne Struktur des überdachten Giganto-Schlauchbootes kann mittels verlegbarer Abtrennung, Hindernissen und Zielen kurzfristig geändert werden. Die Rüstungen der Mitspieler sind mit fluoreszierender Farbe bemalt, damit sie im Dunkeln schön leuchten. Insgesamt ist das Equipment nicht so klobig und fehleranfällig wie bei den ersten Laser-Abenteuern, das Spielziel blieb identisch: Zwei Teams jagen sich durch Laser-durchflutete Labyrinthe – angetrieben von pulsierendem Techno-Sound. Allerdings sollten weibliche Cyber-Cops vorsorglich ihre hochhackigen Stöckelschuhe ablegen, sonst geht dem Kampfplatz schnell die Luft aus. Wir rechnen übrigens nicht damit, daß sich diese portable Laser-Action auch nach Deutschland wagt.



Laser-Action: Zweikampf im Dunkeln.

games

Kaum ist die IMA vorbei, rücken die Automaten-Anbieter ihre geheimen 96er-Hits ins Rampenlicht: MAN!AC pilgerte nach Florida, um die neuesten Arcade-Sensationen anzutesten.

Das neue "NBA Jam Extreme" basiert erstmalig auf Polygon-Grafik und bietet größere Spieler.

dergegeben. Leider konnten wir uns am Acclaim-Stand davon nicht überzeugen, da die anderweitige Soundkulisse so extrem war, daß man kaum sein eigenes Wort verstehen konnte.
Für 96 sind zwei weitere Arcade-Produktionen geplant, darunter die Adaption des kultigen Fantasy-Kartenspiels „Magic the Gathering". Wahrscheinlich wird die Umsetzung spielerisch Richtung Prügel-Scroller tendieren.

capcom

Was lange währt, wird endlich gut? Nicht bei Capcom: Statt die ersehnten Polygon-"Street Fighter" zu präsentieren, geht die klassische Bitmap-Prügelei mit "Street Fighter Alpha 2" nunmehr in die neunte und hoffentlich letzte Runde. Mit 18 Spielfiguren ist das Alpha-Sequel zwar bestens gewappnet, langsam wird's aber höchste Zeit, das für Spätsommer avisierte Polygonspektakel "Street Fighter 3" aus dem Sack zu lassen. Neben den bekannten Charakteren des Vorgängers kehren für "Alpha 2" alle klassischen Helden – von Dhalsim bis Zangief – aus der Frührente zurück. Außerdem dürft Ihr Euch auf das japanische Schulmädchen Sakura, den geheimnisvollen Rolento und Gen, einen betrunkenen Karatemeister freuen. Im Gegensatz zum ersten Alpha-Automaten haben die Designer besonderes Augenmerk auf die Backgrounds gelegt: Mehr Farben, mehr Feinheiten und witzige Begegnungen mit Helden aus anderen Capcom-Spielen wie "X-Men" oder "Darkstalkers".
Apropos Fortsetzungen: Mit „Dungeons & Dragons: Shadow over Mystaria" führt Capcom auch den Fantasy-inspirierten Prügel-Scroller auf Basis der Kult-Rollenspiele fort. Spielerisch solltet Ihr keine hochgradigen Überraschungen erwarten, 18 neue Levels und zwölf wählbare Charaktere garantieren Genre-Fans jedoch ordentlich Abwechslung. Auch der Einsatz verschiedener Fantasy-Elixiere und Zaubersprüche hebt „Shadow over Mystaria" von der biederen Durchschnittskost ab.
Die interessanteste Neuheit der Capcom-Entwickler wurde den Amerikanern leider vorenthalten: Mit „Star Gladiators" wagt man endlich den Sprung in die 3D-Arena. Auch wenn das Polygon-Beat' em-Up noch nicht ganz fertig ist, zeigten sich japanische Testspieler von der 3D-Grafik angetan. Qualitativ befindet man sich etwa auf dem Niveau von „Tekken 2". Mehr darüber in einer der nächsten Ausgaben. In aller Bescheidenheit bereitet sich „Mega Man" auf seinen ersten Arcade-Auftritt vor: In „The Power Battles" kämpft der Bläuling gegen seinen altgedienten Widersacher Dr. Wiley. Dieser nervt ihn jedoch nicht mit endlosen Plattform-Levels, sondern schickt gleich seine Endgegner zum Zweikampf. Klingt nach einem Duell-Prügelspiel in Anime-inspirierter 2D-Optik und einer Vielzahl von durchschlagenden Extrawaffen.

Capcoms "Dungeons & Dragons"-Fortsetzung gibt sich altbacken: Ein typischer Prügel-Scroller.

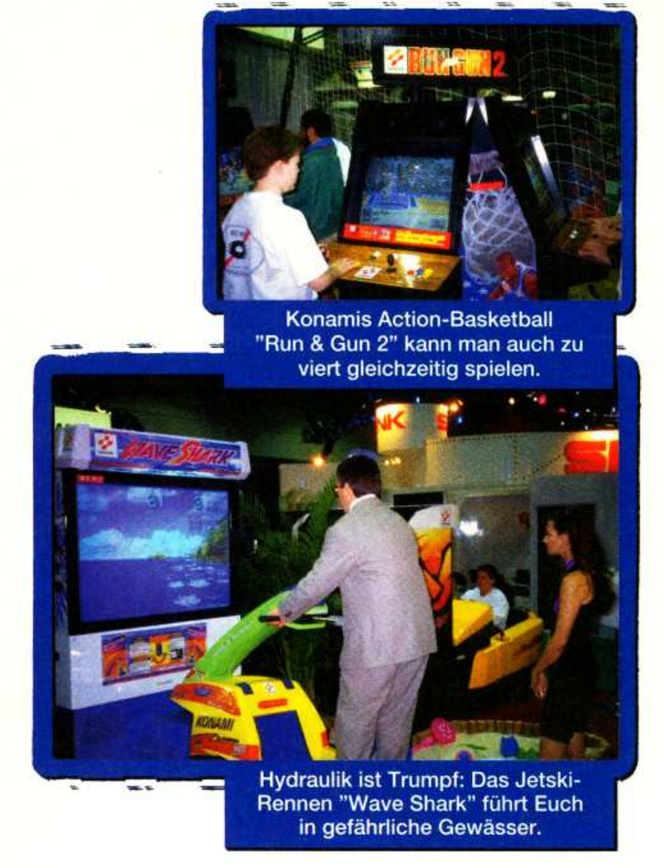

Noch ein "Street Fighter": "Alpha 2" erweckt die alte Kämpfer-Garde zum Leben.


Traditioneller Vertikal-Scroller von Capcom: "19xx".

konami

Entgegen dem allgemeinen Trend hatte Konami ihr Pulver schon auf der IMA verschossen: Das 3D-Rennspiel „Midnight Run" sowie das Basketball-Update „Run & Gun 2" dominierten den Stand. Lediglich das aufwendige Jetski-Abenteuer „Wave Shark" mit ausgeklügelter Hydraulik sorgte für Aufsehen. Nebenbei wurde bekannt, daß Konami defini-


Viermal "Midnight Run": Ob es davon eine Heimversion geben wird, steht noch nicht fest.



Konamis Action-Basketball "Run & Gun 2" kann man auch zu viert gleichzeitig spielen.

Hydraulik ist Trumpf: Das Jetski-Rennen "Wave Shark" führt Euch in gefährliche Gewässer.



Eiszeit: Im Vergleich zu "Sega Rally" erlebt Ihr in "Dirt Dash" mehr unterschiedliche Gelände-Arten.

Kurz vor dem Start schwenkt die Kamera um das Fahrzeug und zeigt die eindrucksvolle Kriegsbemalung.

tiv Spielautomaten auf Basis der 3DO-M2-Technologie entwickelt. Dies bedeutet aber nicht, daß es M2-Heimversionen geben wird.

rüstungswettlauf

DIE AUTOMATEN-HARDWARE IM VERGLEICH

m2 – Matsushita
Noch bevor der 3DO-Nachfolger zur Heimkonsole verarbeitet wird, soll die Automaten-Version entstehen. Als erste namhafte Firma hat sich Konami bereit erklärt, Arcade-Geräte auf M2-Basis zu entwickeln.

model 2 – Sega
Direkter Konkurrent zu Namcos System 22 mit ähnlichen technischen Daten. Sowohl „Virtua Fighter 2" und „Fighting Vipers" als auch die Neuheiten „Gunblade New York" und „Sky Target" basieren auf dem 32-Bit-System.

model 3 – Sega
Mit Abstand beste 3D-Hardware in der Spielhalle. Zeichnet eine Million Polygone pro Sekunde, kann bis zu 60 Millionen Pixel pro Sekunde rendern. Basiert auf der Power-PC-603e-CPU und unterstützt eine Auflösung von 496x384 bis zu 640x480 Pixel. Mit dieser Technik sollte es möglich sein, das Morphen des bösen Cops aus „Terminator 2" nachzuahmen. Die Platine wurde von Sega in Zusammenarbeit mit dem Flugzeugbauer und Simulationsspezialisten Lockheed Martin entwickelt. Feierte in Orlando Premiere mit „Virtua Fighter 3".

neo geo – SNK
Mittlerweile veraltetes Modul-System, dank preisweiter Technik in der Spielhalle dennoch erfolgreich. Technisch ohne 3D-Knowhow, identisch mit dem gleichnamigen Heimsystem. Zur Zeit entwickelt SNK einen Nachfolger mit entsprechender 3D-Kompetenz.

titan – Sega
So gut wie Saturn-kompatibles Low-End-System von Sega. „Virtua Fighter Remix", „Funky Head Boxers" und „Super Major League" laufen damit in der Spielhalle.

super system 22 – Namco
Namcos bestes Platinen-System. Wird momentan für „Ace Driver" und „Victory Lap" eingesetzt. Basiert auf der Motorola 68020-CPU (32-Bit), „Ridge Racer" setzte die 3D-Power (240.000 Polygone pro Sekunde) erstmalig spektakulär in Szene.

system 11 – Namco
Playstation-kompatible Platinen-Technik von Namco mit mehr Speicher als die Heimkonsole. Wird u.a. für „Tekken 2" und "Soul Edge" verwendet. Auch Konami setzt die Platine ein (u.a. für "Crypt Killer").

namco

Mit einem Großaufgebot an Frühjahrs-Premieren startet Namco in das Jahr 1996: Bereits in der letzten MAN!AC haben wir den Rüstungswettlauf mit Sega beschrieben („Dirt Dash" vs „Sega Rally", „Cyber Cycles" vs „Manx TT", „Time Crisis" vs „Virtua Cop 1&2"), das Beat'em-Up-Highlight „Soul Edge" würdigen wir mit einem doppelseitigen Bericht ab Seite 8. Der „Ace Driver"-Nachfolger „Victory Lap" lockt die Formel-Piloten auf den Arcade-Asphalt, optisch wird der Look des Vorgängers



Einen ausführlichen Bericht über das Polygon-Beat'em-Up "Soul Edge" findet Ihr ab Seite 8.

"Victory Lap": Der Nachfolger von "Ace Driver" basiert auf derselben Hardware.


Duell-Driver: Selbstverständlich lassen sich mehrere "Dirt Dash"-Automaten koppeln.


Hier schaut der neue "Virtua Fighter"-Charakter noch ganz zuversichtlich. Doch schon bald...

...findet er sich in höchst unangenehmer Lage wieder. Ob das wohl der lädierte Rücken aushält?

Sega macht auch Flipper: "Golden Eye".

beibehalten. Neu ist hingegen das „Championship Point"-Feature: Je nach Rennverlauf sammelt Ihr Bonuspunkte, die Ihr in den nächsten Rennen einsetzt. Ob dieses strategische Element fruchtet, läßt sich jetzt noch nicht sagen. Ganz sicher entzückt „Alpine Surfer" die Wintersport-Freaks: Während beim Vorläufer „Alpine Racing" ein Paar Skier die Körperbewegungen in analoge Steuer-Kommandos übersetzte, nehmt Ihr diesmal auf einem Snowboard Platz. Zwei neue Kurse stehen bereit, außerdem darf erstmals gesprungen werden. Dazu bieten sich zwei Spielmodi an, „Free Run" (ohne nachzudenken drauf los) und „Gate Trial" (eine Art Slalom). Für eine Playstation-Umsetzung eignen sich die beiden „Alpine"-Titel jedoch nicht, da ohne die aufwendige Steuer-Hydraulik ein relativ simples Schneerennen übrigbleibt.

Die restlichen Neuheiten gab's leider auf der ACME nicht zu sehen, weder die „Classic Collection 2" (nicht identisch mit den „Namco Museum"-Editionen für die Playstation) noch „Xevious 3" (Hat jemand den zweiten Teil gesehen?) erschienen Namco interessant genug, um sie in den USA zu präsentieren. Dafür hat Namco die amerikanische Edison-Arcade-Kette mit knapp 80 Spielhallen gekauft und festigte seine Position als mit Abstand größter Spielhallen-Betreiber in den USA.




"Time Crisis" nimmt "Virtua Cop" aufs Korn und führt mit dem Fußpedal ein neues Spielelement ein.

Sega

Wer die Messe-Sensation beäugen wollte, war am Sega-Stand goldrichtig: Auf einer Großbildleinwand wurden erste Demos von „Virtua Fighter 3" gezeigt, die einem schlichtweg den Atem raubten. Zu sehen waren Intro- und Kampf-Animationen der frischgebackenen Fighterin Aoi: Die elegante Dame ist in einen Kimono mit weiten Ärmeln gehüllt und bewegt sich traumhaft fließend über den Bildschirm. Unbeschreiblich, wie das seidene Gewand die Gliedmaßen umschmeichelt, die Augen bewegen sich und können sogar Stimmungen des Charakters widerspiegeln. Die Qualität der 3D-Animation ist mit keinem bislang gezeigten Spiel zu vergleichen – die Model-3-Hardware erzeugt bis zu eine Million Polygone pro Sekunde, übertrifft die Konkurrenz also um das Dreifache. Damit läutet Sega eine neue Automaten-Generation ein, die auf Saturn und Playstation unmöglich in authentischer Qualität zu adaptieren ist. Unter der Hand war zu erfahren, daß auf Basis der Model-3-Hardware 1997 eine „Daytona"-Fortsetzung erscheint.

Alle anderen Neuheiten bedienten sich der bewährten Model-2-Technologie. Neben den bekannten „Indy 500" und „Manx TT" (Auto & Motorrad-Raserei) spielten wir „Gunblade New York" probe: Die Zielkreuz-Action versetzt Euch an Bord eines futuristischen Helikopters, der über Big Apple seine Runden dreht. NY wurde von Androiden übernommen und muß sich der „Operation Apple Storm" unterziehen, die Ihr als Elite-Soldat und zielsicherer Schütze anführt. Die Gegner sind diesmal nicht ganz so doof wie in ähnlichen Titeln, sondern reagieren individuell auf bestimmte Kampfsituationen: Sie können Euren Schüssen ausweichen.

Wer sich dennoch ein bißchen mehr Interaktion wünscht, nimmt im Pilotensitz von „Sky Target" Platz, einem 3D-Luftkampf im Sinn von „Afterburner". Ihr wählt aus vier Flugzeugen, die mit unbegrenz-






"Gunblade": Zielkreuz-Action über den Dächern von New York.




Auf der ACME wurde exklusiv der neue "Sonic"-Automat...

...vorgestellt. Das 3D-Beat'em-Up "Sonic Fighters" kam prima an und war stets dicht umlagert.


"Terminator 2" läßt grüßen: Der metallische Fighter hat extrem bewegliche Gliedmaßen.

Vorsicht, Neubau: Hoch über den Wolken trainiert der blonde Bengel seine Kampfeskunst.

Schaut her, so stark bin ich: Die traditionelle Pose eines neuen Kämpfers.

Die tänzelnde Dame Aoi aus dem Demo erweist sich auch als gute Kämpferin.

ter Munition ausgestattet sind und sich in sechs Missionen bewähren. Außerdem feierte Sonic eine Doppel-Premiere: Er startet als Coin-Up-Held und verdient sich erste Beat'em-Up-Sporen. „Sonic Fighters" zeigt den stets gut gelaunten Igel als spritzigen Cartoon-Fighter, der bekannte Widersacher in einer 3D-Arena herausfordert. Dank Model-2-Technik sieht das Ganze nicht nur bunt und farbenfroh aus, auch die Animationen machen Appetit auf Prügel-Kost im Sonic-Stil.

Nicht zu vergessen, daß Sega mittlerweile auch Flipper herstellt (u.a. „Golden Eye") und auf Basis der Saturn-kompatiblen Arcade-Hardware Titan einige Titel recycelt: „Virtua Fighter Remix", „Super Major League" und „Funky Head Boxers" sind nur der Vollständigkeit wegen erwähnt, keines der Spiele sollte in der Spielhalle für Aufsehen sorgen.

neu in der spielhalle

Titel	Hersteller	Bemerkung	Heimversionen
19xx	Capcom	Explosions-gewaltiger Vertikal-Scroller im Sinn der Vorfahren: Acht Levels klassische Shoot'em-Up-Bonanza.	PS,SA
Alpine Surfer	Namco	Nachfolger von „Alpine Racer" mit Snowboard statt Skiern & zwei neuen Kursen: Nicht minder witzig als das Original.	-
Batman Forever	Acclaim	Konventioneller Prügel-Scroller mit ansehnlicher Grafik und den üblichen Beat'em-Up-Moves. Von Iguana programmiert.	PS, SA
D&D: Shadow over Mystaria	Capcom	Linientreue Fortsetzung des Fantasy-Beat'em-Up. Mit Zaubersprüchen und D&D-Atmosphäre angereichert.	PS, SA
Decathlete	Sega	Mit Saturn-kompatibler Technik nicht ganz auf dem Stand der Dinge, spielerisch der Tradition von „Track & Field" verpflichtet: Es lebe der Feuerknopf!	-
Dirt Dash	Namco	Ernstzunehmende „Sega Rally"-Konkurrenz mit überraschender Streckenführung und drei wählbaren Offroad-Fahrzeugen.	PS
Dunk Mania	Namco	Action-betontes Polygon-Basketball ohne technische Gimmicks: Kommt wahrscheinlich ziemlich schnell für die Playstation.	*PS*
Funky Head Boxers	Sega	Fun-Boxen mit „Big Head"-Kontrahenten: Ganz nett, aber technisch veraltet.	-
Gunblade New York	Sega	Ähnlich „Virtua Cop", nur sitzt Ihr diesmal an Bord eines Helikopters. Gegner können nun individuell Euren Schüssen ausweichen.	SA
Indy 500	Sega	Formel-Fahrzeuge auf drei Polygon-Kursen: Technisch solide, bis zu acht Geräte sind vernetzbar.	SA
Magic the Gathering	Acclaim	Angeblich ein Prügel-Scroller rund um das Fantasy-Kartenspiel. War noch nicht zu sehen.	PS,SA
Manx TT	Sega	3D-Motorrad-Rennen: Könnte das Zeitfahren gegen Namcos „Cyber Cycles" optisch und spielerisch gewinnen.	SA
Mega Man: The Power Battles	Capcom	Zwei-Spieler-Action mit dem rastlosen Helden: Diesmal kämpft Mega Man jedoch nur gegen Dr. Wiley's Endgegner-Kreationen.	*PS, SA*
Midnight Run	Konami	Konami strikes back: 3D-Rennspiel mit drei Kursen, vier Autos & netter Hydraulik-Hardware.	*PS, SA*
Namco Classic Collection 2	Namco	Moderne Updates von Namco-Oldies: Leider haben wir noch keine Infos über die Spielauswahl.	-
NBA Hangtime	Williams	Offizieller „NBA Jam"-Nachfolger mit noch spektakulären Dunks und vielen pfiffigen Neuerungen.	PS, SA
NBA Jam Extreme	Acclaim	Rotierende Arena, größere Spieler: Polygon-Basketball-Action auf technisch erschreckend niedrigem Niveau.	PS, SA
Open Ice	Williams	Die Eishockey-Version von „NBA Jam": Rasantes Vier-Spieler-Hockey mit toller Action und NHL-Lizenz.	*PS, SA*
Run & Gun 2	Konami	„Two-on-Two"-Basketball voller Action und bewährter Konami-Spielbarkeit: Ausnahmsweise mal mit Sprite-Technik.	-
Sky Target	Sega	„Afterburner"-Action über den Wolken: Sechs Missionen Polygon-Pracht auf Model-2-Basis.	SA
Sonic Fighters	Sega	Comic-Beat'em-Up mit Sonic-Superstar: Große Spielfiguren, witzige Schläge & nicht allzu kompliziert.	SA
Soul Edge	Namco	Grafisch bombastisches 3D-Beat'em-Up der „Tekken"-Erfinder. Mehr dazu in unserem Bericht ab Seite 8.	PS
Star Gladiators	Capcom	3D-Premiere mit futuristischen Kämpfern: Technisch auf dem Stand von „Tekken 2" und „Toshinden 2".	PS, SA
Street Fighter alpha 2	Capcom	Berechenbare Fortsetzung mit acht neuen Kämpfern und allen 13 Original-"Street Fighter"-Charakteren.	PS, SA
Time Crisis	Namco	Spannende Zielkreuz-Action mit furioser Optik und „Geh in Deckung"-Feature via Fußpedal.	PS
Victory Lap	Namco	„Ace Driver"-Nachzieher mit flotter Grafik und strategischem „Championship Point"-Konzept: Bonuspunkte sammeln und gezielt einsetzen.	-
Virtua Fighter 3	Sega	Atemberaubendes 3D-Beat'em-Up auf Model-3-Hardware: Grafisch eine Klasse besser als die gesamte Konkurrenz.	SA
Virtua Fighter Kids	Sega	Der Klassiker mit „Big Head"-Kämpfern: Anfangs ganz spaßig, aber für Profis schnell durchschaubar.	*SA*
Virtua Fighter Remix	Sega	Update des Klassikers: Technisch & spielerisch chancenlos gegen die Nachfolger.	im Handel
Virtua On	Sega	Waffenstarrender Zweikampf in virtueller Kämpfarena	SA
War Gods	Williams	Erstes Polygon-Prügelspiel der Digi-Künstler: Brachiale Zweikämpfe in rotierender 3D-Arena.	PS, SA
Wave Shark	Konami	Jetski-Rennen mit flotter 3D-Grafik und aufwendiger Hydraulik. Ohne Hydraulik nur die Hälfte wert.	-
Xevious 3	Namco	3D-Shoot'em-Up aus einer „Schräg von oben"-Perspektive: Während des Spiels wird fleißig gemorpht.	*PS*
Zombie Raid	Sammy	Zielkreuz-Action auf dem Friedhof: MG-Gemetzel mit Untoten aus dem letzten Horror-Streifen. B-Movie-Qualität.	-

PS = Playstation, SA = Saturn. Sind die System-Kürzel kursiv gedruckt, vermuten wir eine entsprechende Umsetzung, die Hersteller hatten dies jedoch nicht bestätigt.
In der Tabelle seht Ihr alle Spiele, die wir vor Ort in Orlando gesehen haben. Außerdem sind einige Neuheiten dabei, die nicht in den USA, sondern nur auf der AOU-Show in Japan gezeigt wurden. Deshalb fehlen uns z.B. bei Namcos „Classic Collection 2" noch einige Infos.


Auf den Spuren von "Afterburner": Mit "Sky Target" belebt Sega eindrucksvoll den Luftverkehr.



Snk

Es gibt sie noch, die Neo-Geo-Neuheiten. Allerdings war SNK von ihren eigenen Produkten so wenig überzeugt, daß die netten Japaner keinen Erscheinungstermin jenseits von Japan



Mit einem Blasrohr pustet der bemützte Schamane einen Giftpfeil Richtung Gegner. Der ist vor Schreck ganz starr.

Klein und Groß vergnügen sich am brandneuen "War Gods"-Automaten von Williams/Midway.

Der große Manitu beschwört ein mächtiges Feuer-Special – dem Gegner wird ganz warm ums Herz.

nennen wollten. Neben dem Action-Spektakel "Metal Slag" war ein noch namenloses Puzzle-Spiel im "Tetris/Columns"-Stil zu sehen. Außerdem erwarten wir das Fantasy-Fußball "Futsal" und den Horizontal-Scroller "Brikinger". Das Highlight war jedoch „Art of Fighting 3", das die restlichen Neuheiten grafisch und spielerisch in den Schatten boxte.

williams

Aus dem Firmenkonglomerat der ehemals unabhängigen Hersteller Williams, Bally und Midway wird ein Quartett: Time Warner hat sich von seiner erst kürzlich eingekauften Automaten-Abteilung Atari Games getrennt und die in letzter Zeit wenig erfolgreiche Company an Williams & Co verscherbelt.

Doch auch ohne den Zugang hat das Trio einen guten Neuheiten-Ausstoß: Über „Open Ice", die Eishockey-Version von „NBA Jam", haben wir schon in der letzten Ausgabe berichtet. Neu ist der interne „NBA Jam"-Nachfolger „NBA Hangtime", der es mit Acclaims „NBA Jam Extreme" und Konamis „Run & Gun 2" aufnehmen muß. Mehr über dieses Highlight erfahrt Ihr in dem Interview mit Mark Turmell und seinen Entwickler-Kollegen auf dieser Seite.

Die eigentlich Überraschung war jedoch „War Gods", ein 3D-Prügelspiel. Das Beat'em-Up ist erneut in eine mystische Geschichte eingebunden (Aliens landeten vor Millionen Jahren auf der Erde, zehn Humanoide kamen in Kontakt und verwandelten sich zu Super-Kriegern), beschränkt sich aber spielerisch auf Bewährtes. Die 3D-Animationen sind fließend und lassen technisch genügend Spielraum für Fatalities, Multi-Hit-Combos und viele Geheimschläge. Mit speziellen Haut-Texturen will man den typischen Polygon-Look verschleiern und den Fans ein bißchen Digi-Ambiente einreden. Mit Hilfe eines besonderen Knopfes könnt Ihr außerdem quer durch die runden, ovalen oder rechteckigen Kampf-Arenen laufen.

Die offiziell angekündigte „Robotron 2084"-Fortsetzung war auf der Messe leider nicht zu sehen. Sobald wir nähere Infos haben, berichten wir ausführlich über die Neuzeit-Version des Eugene-Jarvis-Klassikers.

Bucklige Haltung: Für den langen Kerl ist der Bildschirm etwas zu niedrig angebracht.

Vier Impressionen aus "NBA Hangtime" – inklusive dem neuartigen "Create"-Feature.

NBA Hang Time interview

Wir berichten auszugsweise aus einem Online-Interview, das im Auftrag des Netzwerkanbieters America Online in den USA mit dem „NBA Jam"- und „NBA Hangtime"-Entwicklerteam geführt wurde. Projektleiter und Programmierer Mark Turmell nimmt zusammen mit seinen Kollegen Sal DiVita, Dan Thompson, Eugene Geer, Jeff Johnson und Jennifer Hedrick zu ausgewählten Fragen Stellung.

? Was unterscheidet „NBA Hangtime" von „NBA Jam"?

NBA-Team: Das gibt's eine Menge zu erzählen. Zunächst haben wir die Größe des Platzes und der Spieler um 50 Prozent erhöht. Die Animationen sind noch fließender, die Spielzüge noch spektakulärer. Außerdem führen wir das „Create a Player"-Feature ein, bieten fünf Basketballer pro Team und tonnenweise versteckte Goodies – u.a. 50 geheime Spieler.

? Was verbirgt sich hinter „Create a Player"?

NBA-Team: Ihr könnt Eure Basketball-Cracks nach persönlichen Vorlieben formen. Für Siege gibt's Bonuspunkte, die man wiederum bestimmten Eigenschaften der Spieler zuordnet. Je erfolgreicher Ihr spielt, desto besser kann sich Euer Alter Ego auf dem Bildschirm in Szene setzen.

? Kann man den „erspielten" Charakter von einem Automaten auf den anderen transferieren?

NBA-Team: Diesmal leider noch nicht. Aber wir planen, zukünftige Arcade-Maschinen mit einem Schlitz für Scheckkarten-ähnliche Speichermedien zu bestücken, auf denen Eure Ergebnisse gespeichert werden. Damit füttert Ihr jeden beliebigen Automaten mit Euren Charakteren.

Bedenkt aber, daß die aktuellen „NBA Hangtime"-Geräte 500 selbst erzeugte Spieler speichern. Somit habt Ihr zumindest auf Eurem Lieblings-Automaten die gewünschte Speicher-Option.

? Verratet Ihr uns schon jetzt einen Geheimcode?

NBA-Team: Das wäre wohl etwas verfrüht, aber mit einem entsprechenden Code spielt Ihr beispielsweise auf dem Dach eines Wolkenkratzers.

? Man munkelt, daß ein Art Trivia-Quiz eingebaut wurde.

NBA-Team: Ja, genau. Am Ende eines Spiels werdet Ihr mit einer Trivia-Frage konfrontiert. Wer korrekt antwortet, erhöht seine Trivia-Punktzahl. Sollte jemand 100 Punkte erreichen, erscheint ein geheimes Paßwort, das Euch Zugriff auf einen besonderen Wettbewerb erlaubt, bei dem Ihr einen Original-Automaten, eine Reise zu einem NBA-Allstar-Spiel und andere Köstlichkeiten gewinnen könnt.

? Wer kommentiert das Spiel?

NBA-Team: Diesmal plaudert Neil Funk zum Geschehen, die offizielle Stimme der Chicago Bulls.

? Wie habt Ihr die Spieler digitalisiert? Mußten die alle in Eurem Büro antanzen?

NBA-Team: Schön wär's gewesen. Nein, wir haben die Bewegungen von Schauspielern aufgezeichnet und dann die Köpfe der NBA-Persönlichkeiten draufgesetzt.

? Sind Shaq, Michael Jordan oder Charles Barkley dabei?

NBA-Team: Nicht offiziell, aber mit der „Create a Player"-Funktion könnt Ihr jeden beliebigen Typen generieren.

? Habt Ihr Euch neue Dunking-Variationen überlegt?

NBA-Team: Klar. Diesmal sind endlich Alley-Oops möglich, auch Double Dunks könnt Ihr auf Wunsch ausführen.

? Was haltet Ihr denn von „NBA Jam Extreme" im Vergleich zu „NBA Hangtime"?

NBA-Team: Das Acclaim-Spiel ist eine Katastrophe. „Extreme" ist unglaublich langsam, während bei „Hangtime" die Post abgeht. Außerdem haben die Acclaim-Jungs kaum neue Features eingebaut, wir fürchten uns nicht vor dieser Konkurrenz.

? Wann wird „NBA Hangtime" für Konsolen umgesetzt?

NBA-Team: Wir planen die Heimversionen für den Herbst. Zu Hause könnt Ihr natürlich die Spieler auf Memory Card o.ä. speichern. Außerdem ergänzen wir die 32-Bit-Adaptionen mit speziellen Features.



TALK SHOW

name: SVEN MEYER

firma: PSYGNOSIS

position: GENERAL MANAGER

Der frisch berufene General Manager von Psygnosis Deutschland arbeitet seit 1993 in der Entertainment-Industrie, ursprünglich in München für den Tonträger-Produzenten BMG Ariola Miller. Mit Bertelsmanns Einstieg in das CD-ROM- und Spiele-Geschäft, wechselte Sven Meyer von München nach Quickborn bei Hamburg, um unter Dr. Florin die "Interactive Entertainment"-Abteilung aufzubauen. Ende letzten Jahres beendete Sven Meyer seine Anstellung als Produkt Manager bei BMG. Nach einer zweimonatigen Pause kehrt er nun als Psygnosis Deutschland-Statthalter zur "Interactive Crowd" (Meyer) zurück.

? Was hat Sie dazu veranlaßt vom deutschen Medien-Major Bertelsmann zu einer Abteilung des japanischen Medien-Majors Sony zu wechseln?

Meyer: Das richtige Angebot zur richtigen Zeit. In der damaligen Konstellation bei BMG konnte ich meine Vorstellungen, wie dieser Markt zu bearbeiten sei, in einigen wichtigen Punkten nicht umsetzen. Zu dieser Zeit kam das Angebot von Sony Psygnosis. Mit meinen jetzigen Vorgesetzten in Liverpool zeichneten sich schon während der ersten Gespräche Übereinstimmungen ab.

Darüberhinaus war für mich nach drei Jahren Bertelsmann der Zeitpunkt erreicht, neue Erfahrungen in einem vollkommen anderen Konzern zu machen.

? Sie kamen vor drei Jahren in die Computer- und Videospielbranche. Sehen Sie die Software-Industrie heute anders?

Meyer: Auf jeden Fall. Drei Jahre sind in diesem Geschäft eine relativ lange Zeit, in der eine Menge Veränderungen stattgefunden haben. Es ist meine Aufgabe, diese zu erkennen und schließlich auch entsprechend zu handeln. Entscheidend bleibt aber, daß der Inhalt wichtiger ist als das Medium oder die Technologie. Wir verkaufen schließlich Spaß und Unterhaltung und keine trockene Utility-Sammlung.

? Kehren Sie als neuer Besen bei Psygnosis ein? Welche Veränderungen kommen auf Psygnosis und Partner zu?

Meyer: Viele. Sony Psygnosis steht an der Schwelle ein Major zu werden. Meine Aufgabe ist es Sony Psygnosis in Deutschland entsprechend aufzubauen und in die erste Liga zu führen.

? Haben PC- oder Playstation-Markt eine größere Bedeutung für Psygnosis? Welchen Markt schätzen Sie in Zukunft als wichtiger ein? Wie wird sich das Videospiel-Geschäft Ihrer Meinung nach entwickeln?

Meyer: Bei PC und Playstation handelt es sich um zwei unterschiedliche Märkte. Die Playstation ist als Next-Generation-Konsole für mich derzeit konkurrenzlos. Mittelfristig wird sich die Playstation als eine von zwei bis drei Konsolenformaten am Markt durchsetzten.

Deutschland ist in Europa das PC-Land schlechthin. Dies wird auch auf Jahre hin so bleiben. Folglich werden wir diesen wichtigen Formaten die entsprechende Aufmerksamkeit schenken.

? Verfolgt Sony bei der Wiederverwertung von Inhalten aus anderen Firmenbereichen (Film & Musik) eine ähnliche Strategie wie BMG?

Meyer: Das wäre mit Sicherheit wünschenswert, ist aber leider noch nicht der Fall.

? CDs sind in der Herstellung billiger als Module. Wird Psygnosis den Vorteil an den Endkunden weitergeben und die Preise senken?

Meyer: Die Preise fallen auch ohne unser zutun. Wir werden aber bemüht sein, auch in unserer Preispolitik den Marktgegebenheiten – und somit dem Kundeninteresse – soweit wie möglich Rechnung zu tragen.

? Psygnosis hat seine wichtigsten Playstation-Spiele für das Konkurrenzsystem Sega Saturn umgesetzt. Öffnet der Sega-Deal weiteren Umsetzungen die Türen? Wird Psygnosis auch für das Nintendo 64 entwickeln?

Meyer: Auch als Sony-Tochter sind wir angehalten uns ständig neue Umsatzpotentiale zu erschließen. Wenn wir sehen, daß wir unsere Spiele auf weiteren relevanten Plattformen auswerten können und dies ökonomisch sinnvoll ist, werden wir das so umfassend wie möglich tun. In diesem Zusammenhang ist das Nintendo 64 auch ein Format, mit dem wir uns beschäftigen müssen.

? Bestimmt Psygnosis, welche Spiele für welches System entwickelt bzw. umgesetzt werden oder fällt die Entscheidung bei Sony in Japan?

Meyer: Bislang ist mir nicht bekannt, daß wir in dieser Frage irgendwelche Weisungen aus Japan erhalten hätten.

Denkmal: Den "Lemmings" hat Psygnosis viel zu verdanken. Nach "Lemmings 3D" wird ein Wuschelkopf-Jump'n Run erscheinen.

? Bisher gab es bei Psygnosis Frankfurt keinen General Manager. Warum stellt Psygnosis jetzt einen deutschen Geschäftsführer ein?

Meyer: Sony Psygnosis Deutschland wird in Zukunft seine Präsenz erheblich verstärken und damit neue Aufgaben übernehmen. Um dies vor Ort zu koordinieren bin ich hier.

? Haben Sie Einfluß auf die Produktpolitik von Psygnosis?

Meyer: Für Deutschland ja, in zunehmenden Maße.

? Können Sie sich vorstellen, daß Psygnosis-Spiele von deutschen Teams programmiert werden? Plant Psygnosis den Aufbau einer deutschen Entwicklungsabteilung?

In dieser Hinsicht bietet Deutschland noch unausgeschöpftes Potential. Erste Schritte dieses zu erschließen haben wir bereits getätigt. Eigene Entwicklungen in Deutschland ist eine mögliche Option, die wir in unsere Strategie miteinbeziehen.



Die angekündigten Psygnosis-Spiele "Die Insel des Dr Moreau", "Stadt der verlorenen Kinder", "Tanka" und "Athanor" (Bild) verblüffen mit grandioser Grafik.

Tel.: 02 51 / 52 78 54 & 52 55 22
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr. 9.00-22.00 Uhr
Sa. 10.00-18.00 Uhr

Bernd Herfurth

FREAK'S SHOP

Fax: 02 51 / 52 79 71
An / Verkauf von Gebrauchtspielen
Weselerstr. 54 • 48151 Münster

WICHTIG * WICHTIG * WICHTIG
Wir haben keinen "Bock" mehr auf die laufenden Termin - Verschiebungen der Hersteller.
Alle WICHTIGE NEUHEITEN führen wir selbstverständlich, auch wenn Sie nicht in unsere Anzeige stehen !!!

MEGA DRIVE:

3 SPORT-GAMES PACK: Super Monaco GP & Wimbledon Tennis & Ultimate Soccer 79,95
AAHI REAL MONSTERS 49,95
AERO THE ACROBAT 2 49,95
ALADDIN 59,95
ALIEN SOLDIER 69,95
ANIMANIACS 59,95
BIG HURT <F. Thomas> 49,95
BONKERS 49,95
BRIAN LARA'S CRICKET 79,95
CHINESE CHESS <j> 39,95
COMIX ZONE 79,95
Cutthrout Island 89,95
DAFFY DUCK in Hollywood 79,95
DAS DSCHUNGELBUCH 59,95
DEMOLITION MAN 69,95
DIE SCHLÜMPFE 69,95
Donald Duck in Maui Mallard 89,95
DR. ROBOTNIK 2 <A> 49,95
DRAGON BALL Z <jap> 49,95
DUNE 2 109,95
DYNAMITE HEADY 49,95
E.A.Hockey & John Madden 49,95
E.A. IMG Tennis Tour 49,95
EARTH WORM JIM 69,95
EARTHWORM JIM 2 89,95
ECCO THE DOLPHIN 2 49,95
EXO SQUAD 79,95
FEVER PITCH - M. Basler 59,95
FIFA SOCCER '95 49,95
FIFA SOCCER '96 89,95
FOREMAN FOR REAL 69,95
GARFIELD 79,95
JUSTICE LEAGUE 49,95
KAWASAKI SUPERBIKES 69,95
KING of the MONSTERS <j> 29,95
KÖNIG DER LÖWEN 79,95
LIGHT CRUSADER 119,95
LIGHT CRUSADER <A> 69,95
MARSUPILAMI 89,95
MENACER & 6 Games 59,95
MICRO MACHINES '96 <A> 89,95
MS. PACMAN 49,95
N. Mansell INDY CAR 69,95
NBA Action Basketball'95 69,95
NBA JAM Tournament 49,95
NBA LIVE '95 49,95
NBA LIVE '96 89,95
NFL Quterback '96 49,95
NHL HOCKEY '96 89,95
OUT RUNNERS <jap> 49,95
PETE SAMPRAS '96 89,95
PGA TOUR GOLF '96 89,95
PHANTOM 2040 49,95
POWER RANGERS 59,95
POWER RANGERS MOVIE 89,95
PREMIER MANAGER 89,95
PRIMAL RAGE 79,95
PROBOTECTOR 59,95
PSYCHO PINBALL <A> 59,95
RANGER X 49,95
REVOLUTION X 79,95
RISTAR 59,95
ROAD RUNNER 59,95
RUGBY WORLD CUP '95 49,95
SAILORMOON <jap> 39,95
SAMURAI SHOWDOWN 89,95
SD VALIS <jap> 29,95
SHADOWRUN <US> 59,95
SKELETON KREW 49,95
SOLEIL 109,95
SOLEIL <A> 79,95
Sonic 1 & 2 & Dr.Robotnik's 79,95
SONIC 2 49,95
SONIC 3 & Adapter <A> 79,95
SONIC & KNUCKLES 49,95
Sonic Spinball <A> 49,95
SPEEDY GONZALES 79,95
SPIDERMAN 2 Animated 59,95
SPIDERMAN Venom - Seper. 69,95
STORY OF THOR 119,95
STRIKER 69,95
SUBTERANIA 49,95
SUPER SKIDMARKS <A> 69,95
SUPER STREETFIGHTER 2 inkl. ADAPTER <A> 89,95
THEME PARK 89,95
TOTAL FOOTBALL 59,95
TOUGHMAN CONTEST 49,95
VECTORMAN <A> 69,95
VIRTUA RACING inkl. ADAPTER 69,95
VR TROOPERS 79,95
W. GRETZKY ICEHOCKEY 49,95
WRESTLEMANIA ARCADE 89,95
YOGI BEAR 49,95
ZERO THE KAMIKAZE SQ. 49,95

GAME GEAR:

ASTERIX - Secret Mission 39,95
Asterix - Secret & T-Shirt 49,95
CHESSMASTER 29,95
...und viele andere !!!

MANGA:

verschiedene Filme ab 19,95
Große Auswahl vorhanden !!!

SONDERANGEBOTE !!! MEGA DRIVE:

ADV. of MIGHTY MAX 29,95
AGASSI TENNIS 29,95
ARCH RIVALS 29,95
B.O.B. 29,95
Bloodshoot / Battle Frenzy 39,95
BRUTAL - Paws of Fury 39,95
BUBBLE & SQUEAK 39,95
BUBSY THE BOBCAT 2 39,95
CASTLEVANIA 39,95
CLAYFIGHTER 39,95
CORPORATION 29,95
Cosmic Sp. & Fantastic D. 39,95
DAVIS CUP TENNIS 39,95
DR. ROBOTNIK 39,95
DRAGON 39,95
ETERNAL CHAMPIONS 29,95
FLINK 39,95
GENERATION LOST 39,95
Great Waldo Search <A> 29,95
HARDBALL '94 39,95
HURRICANES 29,95
HYPERDUNK 29,95
J.Madden Football '94 19,95
J.MADDEN FOOTBALL '95 39,95
JURASSIC PARK 2 39,95
KICK OFF 3 39,95
MARKO'S MAGIC Football 29,95
MAXIMUM CARNAGE 39,95
MEGA MAN Willy Wars 39,95
MEGA SWIV 39,95
MEGA TURRICAN 39,95
MICKEY MANIA 39,95
MR. NUTZ 39,95
Mutant League Football 39,95
Mutant League Hockey 39,95
NHL Hockey '95 39,95
OTTIFANTS 29,95
PAGEMASTER 39,95
PITFALL 39,95
PRINCE OF PERSIA 39,95
PUGGSY 19,95
PUNISHER, THE 39,95
RASENMÄHERMANN 29,95
RISE OF THE ROBOTS 39,95
ROBOCOP Vs Terminator 39,95
ROCKET KNIGHT ADV. 39,95
SEAQUEST DSV 39,95
SHAQ FU 39,95
SLAM MASTERS 39,95
SPARKSTER 39,95
SYNDICATE 39,95
TAZMANIA 2 39,95
Tiny Toons -Acme All Stars 39,95
TOE JAM & EARL 2 39,95
WARLOCK 39,95
WRESTLE WAR 29,95
ZOMBIES 39,95
ZOOL 29,95

MEGA CD:

MEGA CD 2 & 1 Game 179,95
MEGA CD 2 & 8 Games 259,95
ADAPTER US / PAL 69,95
2 GAMES IN 1 49,95
5 GAMES IN 1 59,95
ANIMALS 29,95
BATMAN RETURNS 19,95
BATTLE FRENZY 19,95
BATTLECORPS 49,95
BC RACERS 29,95
BEAST 2 29,95
BLACKHOLE ASSAULT 29,95
CHUCK ROCK 1 & 2 je 29,95
CORPSE KILLER 29,95
DUNE 49,95
ECCO THE DOLPHIN 39,95
ESPN BASEBALL 29,95
ETERNAL CHAMPIONS 79,95
EYE OF THE BEHOLDER 59,95
FAHRENHEIT 69,95
FINAL FIGHT 29,95
FLINK 29,95
FORMULA 1 49,95
HOOK 29,95
JAGUAR XJ 220 29,95
JURASSIC PARK 49,95
KIDS ON SITE 19,95
MICKEYMANIA 49,95
MICROCOSM 39,95
MYSTERY MANSION 49,95
NHL '94 19,95
NIGHT TRAP 69,95
POWER RANGERS 69,95
POWERMONGER 29,95
PRINCE OF PERSIA 29,95
PUGGSY 29,95
SEWER SHARK 29,95
SHERLOCK HOLMES 1 & 2 je 29,95
SHINING FORCE 59,95
SILPHEED 29,95
SLAM CITY 19,95
SONIC 39,95
SOULSTAR 49,95
SPIDERMAN Vs Kingpin 29,95
STARBLADE 49,95
SUPREME WARRIOR 19,95
SURGICAL STRIKE 79,95
THUNDERHAWK 49,95
TOMCAT ALLEY 29,95
WOLFCHILD 19,95
WONDERDOG 29,95
WORLD CUP USA '94 39,95

SATURN GAMES:

ASTAL <j> 49,95
ACTUA SOCCER "deutsch" 89,95
BATTLE MONSTER <j> 39,95
BLUE SEED <j> 49,95
BREAK THRU <j> 99,95
BUG 89,95
CHAOS CONTROL <j> 89,95
CLOCKWORK KNIGHT 2 69,95
CYBER SPEEDWAY 79,95
D 79,95
DARKSTALKERS 2 <j> 99,95
DARIUS GAIDEN 79,95
DAYTONA U.S.A. 89,95
DIGITAL PINBALL 89,95
FIFA SOCCER '96 79,95
FIRE PRO GAIDEN <j> 89,95
Fist of the North Star <j> 119,95
FORMULA 1 89,95
GALACTIC ATTACK 79,95
GALAXY FIGHT <j> 99,95
GUARDIAN HEROES <j> 79,95
HANG ON GP '96 89,95
HI OCTANE 79,95
JOHNNY BAZOOKATONE 69,95
LAYER SECTION <j> 99,95
Magic Knight Ray Earth <j> 59,95
MYST 79,95
MYSTARIA 79,95
MYSTERY MANSION 109,95
NBA JAM TOURNAMENT 59,95
NHL ALL STAR HOCKEY 79,95
Off World Interceptor 79,95
PANZER DRAGOON 79,95
Panzer Dragoon 2 <j> 109,95
PARODIUS 79,95
PEBBLE BEACH GOLF 79,95
QUANTUM GATE <j> 99,95
RACE DRIVIN <j> 59,95
RAYMAN 89,95
ROBOTICA 79,95
SEGA RALLY 89,95
SHELL SHOCK 3/96 89,95
SHINOBI X 79,95
SIM CITY 2000 79,95
STEAMGEAR MASH <j> 99,95
STREETFIGHTER - MOVIE 59,95
Streetfighter Zero <j> 109,95
THEME PARK 79,95
Thunderhawk 2 <A> uncut 79,95
Thunderstorm & Road Blaster 129,95
Twin Bee Deluxe Pack <j> 69,95
VICTORY BOXING 79,95
VICTORY GOAL 89,95
VF CG Portrait Lion <j> 49,95
VF CG Portrait Shun <j> 49,95
VIRTUA COP & GUN 139,95
VIRTUA FIGHTER 2 89,95
VIRTUA FIGHTER REMIX <j> 49,95
VIRTUAL HYDLIDE 79,95
VIRTUA RACING 79,95
WING ARMS 89,95
WORLD CUP GOLF 69,95
WORLD SERIES BASEBALL 79,95
WORMS 79,95

SATURN HARDWARE:

SATURN 499,95
ACTION REPLAY 89,95
ADAPTER 39,95
Antennenkabel mit Bildfilter 54,95
ARCADE RACER 109,95
BACK UP MEMORY 89,95
JOYPAD 39,95
JOYPAD "Orginal" 49,95
JOYPAD-Verlängerung 19,95
PHOTO CD 39,95
RGB KABEL 29,95

SEGA 32 X:

32 X Erweiterung 179,95
32 X Erweiterung & WWF & NBA T.E. & "CD-Game" nach eigener Wahl 229,95
AFTERBURNER 59,95
CORPSE KILLER <CD> 29,95
FIFA SOCCER 89,95
GOLF MAGAZINE 79,95
KNUCKLES CHAOTIX 89,95
METAL HEAD 89,95
MOTHERBASE 79,95
NBA JAM T.E. 29,95
NFL Quaterback '96 29,95
NIGHT TRAP <CD> 29,95
SLAM CITY - S.Pippen <CD> 19,95
STAR WARS 59,95
STELLAR ASSAULT 79,95
SUPREME WARRIOR <CD> 19,95
TOUGHMAN CONTEST 39,95
VIRTUA RACING 59,95
WWF RAW 29,95

ZUBEHÖR M D:

MEGA DRIVE 2 KONSOLE 159,95
MD 2 KONSOLE "gebraucht" 119,95
3 / 6 BUTTON PAD je 29,95
6 Button-2er Infarot Joyad Set 69,95
ACTION REPLAY 2 89,95
ADAPTER 24,95
Antennenkabel MD 1 24,95
JOYPAD VERLÄNGERUNG 9,95
NETZTEIL MD 2 19,95
RGB <Scart> KABEL 1 / 2 je 19,95
SV 401 "Joystick" 29,95
SV 437 "Programmable" 49,95

SUPER NINTENDO:

5 Marios Game in One: Super Mario All Stars & Mario World <A> 79,95
90 MINUTES PRIME GOAL 89,95
ACME ANIMATION 69,95
ADDAMS FAMILY VALUES 59,95
ADV. of BATMAN & ROBIN 69,95
ANIMANIACS 99,95
ASTERIX 89,95
ASTERIX & OBELIX 99,95
BIG SKY TROOPER 89,95
BIOMETAL <A> 69,95
BOOGERMAN 79,95
BRAINLORD US 59,95
Breath of Fire 2 4/96 89,95
Chrono Trigger US 129,95
Chrono Trigger Hintbook 39,95
DAZE BEFORE CHRISTMAS 59,95
DEMONS CREST 59,95
DIRT RACER FX 89,95
Donald Duck - Maui Mallard 119,95
DONKEY KONG COUNTRY 109,95
Donkey Kong Country 2 119,95
Donkey Kong Country 2 <A> 99,95
DSCHUNGELBUCH 59,95
EARTHWORM JIM 59,95
EARTHWORM JIM 2 89,95
EYE of the BEHOLDER <US> 69,95
FIFA SOCCER '96 99,95
Final Fantasy 3 US 129,95
F.F.3 Spielberater <A> 39,95
FINAL FIGHT 3 3/96 89,95
FLINTSTONES MOVIE <A> 59,95
Full Throuttle Racing 59,95
GEMFIRE <US> 59,95
HEBEREKE'S POPOON <A> 49,95
ILLUSION OF TIME 99,95
International Superstar Soccer Deluxe 109,95
ITCHY & SCRATCHY 59,95
IZZY'S OLYMPIC QUEST 79,95
JOE & MAC 3 59,95
JUNGLE STRIKE 69,95
JUSTICE LEAGUE 59,95
Kid Clown in Crazy Chase 49,95
KIRBY'S DREAM COURSE 79,95
KIRBY'S GHOST TRAP 79,95
KÖNIG DER LÖWEN <A> 89,95
L. MATTHÄUS SOCCER 89,95
LORD OF DARKNESS <US> 69,95
LORD of the RINGS <US> 79,95
MARIO PAINT 64,95
MASK, THE 79,95
MEGA MAN 7 89,95
MEGA MAN X 2 79,95
MICKEY & MINNI Circus M. 79,95
Micro Machines 2 89,95
NBA - GIVE 'N 'GO 99,95
NBA JAM T.E. 79,95
NBA LIVE '96 99,95
NHL HOCKEY '95 <A> 59,95
NHL HOCKEY '96 99,95
OBITUS <US> 69,95
PAC IN TIME 59,95
PAC MAN 2 89,95
PINBALL Dreams <A> 59,95
PORKY PIG 79,95
POWER RANGERS 89,95
PREHISTORIK MAN 79,95
PRIMAL RAGE 89,95
PUZZLE BOBBLE 79,95
REVOLUTION X 89,95
ROBOTREK <US> 59,95
SAMURAI SHODOWN 119,95
SECRET OF EVERMORE 109,95
SECRET OF MANA 109,95
SHADOWRUN 79,95
SIM CITY 89,95
SOCCER SHOOTOUT 89,95
SPIKE McFANG <US> 69,95
STAR TREK N.G. 89,95
STAR TREK Starfleet A. <A> 79,95
STUNT RACE FX <A> 59,95
SUPER MARIO KART 64,95
SUPER MARIO WORLD 2 109,95
S. MARIO WORLD 2 <A> 99,95
SUPER TURRICAN 2 <A> 89,95
TECMO Secret of the Stars<US> 99,95
TETRIS & DR. MARIO 79,95
THEME PARK 89,95
TIM IN TIBET 119,95
TOYS <US> 39,95
Ultima Runes of Virtune 2 US 89,95
URBAN STRIKE 69,95
Val d'Isere 59,95
WEAPON LORD <A> 99,95
WILD GUNS 119,95
WIZARDRY 5 US 59,95
WORLDMASTER GOLF 89,95
WRESTLEMANIA ARCADE 99,95
WWF RAW 49,95
WWF RAW Video 19,95
WWF RAW & VIDEO 59,95

S-NES ZUBEHÖR:

2 INFAROT-PADS 69,95
5 SPIELER Adapter 39,95
6 BUTTON PAD 29,95
ACTION REPLAY 3 89,95
ADAPTER US / PAL 29,95
JOYPAD VERLÄNGERUNG 14,95
SCART / RGB KABEL 24,95
SV 337 Pad 59,95
SV 338 Topfighter 89,95

SONDERANGEBOTE !!! SUPER NINTENDO:

AAH! REAL MONSTERS 49,95
ACTRAISER 2 49,95
ADV. of MIGHTY MAX 49,95
AERO THE ACROBAT 2 <A> 49,95
ARDY LIGHTFOOT 49,95
AXFLAY <A> 49,95
BLACKHAWK 59,95
BLACKHAWK <A> 49,95
BATMAN FOREVER 49,95
BIG HURT BASEBALL - Frank Thomas 49,95
BRAINIES 39,95
BRAWL BROTHERS 39,95
BRETT HULL HOCKEY 49,95
BRUTAL - Paws of Fury 49,95
Bugs Bunny Rabbit Rampage 49,95
CAPTAIN COMMANDO 39,95
Champ. World Class Soccer 34,95
CLAYFIGHTER <A> 49,95
CLAYFIGHTER 2 49,95
CLAYMATES <A> 39,95
CYBERNATOR 39,95
DARIUS TWIN <A> 39,95
49,95
EARTH Defense Force <A> 39,95
EEK! THE CAT 29,95
ESPN Baseball 49,95
F-ZERO 49,95
FIFA Soccer <ohne Verp. <A> 39,95
GHOUL PATROL - Zombie 2 39,95
GODS 39,95
HAGANE 49,95
HEBEREKE POPOON 2 39,95
HOLE IN ONE GOLF <A> 39,95
HUMANS 39,95
HURRICANES 39,95
INCREDIBLE HULK 39,95
INDIANA JONES ADV. 49,95
JACK NICKLAUS GOLF <A> 39,95
J. Madden Football '95 49,95
JELL> BO> <A> 39,95
JURASSIC PARK 2 49,95
LAST ACTION HERO <A> 39,95
LEGEND 39,95
LEMMINGS <A> 39,95
LEMMINGS 2 49,95
LETHAL WEAPON <A> 39,95
LOST VIKINGS <A> 49,95
MAGIC SWORD <A> 39,95
MARIO BASLER SOCCER - Fever Pitch <A> 49,95
Mario is Missing <A> 29,95
MARKOS MAGIC FOOTBALL 39,95
MAXIMUM CARNAGE 49,95
MEGA MAN X <A> 49,95
MICHAEL JORDAN CHAOS 49,95
MICKEYMANIA 49,95
NFL Quaterback '96 49,95
OPERATION STARFISH 49,95
PAGEMASTER 39,95
PARODIUS 49,95
PITFALL 49,95
POP'N TWIN BEE <A> 49,95
PRINCE OF PERSIA <A> 39,95
PUTTY SQUAD <A> 49,95
RASENMÄHERMANN <A> 39,95
REN & STIMPY 49,95
RISE OF THE ROBOTS 39,95
S.O.S. - Sink or Swim 49,95
SAILORMOON <A> 39,95
Schöne & das Biest 49,95
Sea Quest 49,95
SHAQ FU <A> 49,95
SLAM MASTER 49,95
SONIC BLASTMAN <A> 39,95
SPAWN 49,95
SPECTR US 39,95
STARGATE 49,95
STREET RACER 49,95
SUPER Adv. ISLAND 2 39,95
SUPER BATTLE TANK 2 49,95
SUPER BC KID 49,95
SUPER BOMBERMAN 2 49,95
SUPER DANY 49,95
SUPER DROP ZONE 49,95
Super Ghouls'n Ghosts US 49,95
SUPER ICE HOCKEY <A> 49,95
SUPER METROID <A> 49,95
SUPER MORPH 39,95
SUPER PROBOTECTOR <A> 49,95
SUPER PUNCH OUT <A> 49,95
SUPER PUTTY <A> 49,95
SUPER R-TYPE <A> 39,95
S. RETURN OF THE JEDI 49,95
SUPER TENNIS 49,95
SYNDICATE 49,95
TIME SLIP <A> 39,95
TINY TOONS <A> 39,95
TROY AIKMAN 49,95
TURBO TOONS 39,95
UNIRALLY 59,95
UTOPIA 49,95
U.N. SQUADRON <A> 49,95
VORTEX 49,95
WARLOCK 49,95
WOLVERINE 49,95
World League Basketball <A> 39,95
WWF WRESTLEMANIA <A> 39,95
YOUNG MERLIN 49,95
X-MEN 49,95
ZELDA 3 <A> 49,95
ZERO THE Kamikaze S. <A> 49,95
ZOMBIES 49,95
ZOOP 49,95

GAME BOY:

GAME BOY & TETRIS 99,95
GAME BOY "farbig" 89,95
ACTION REPLAY 59,95
AKKULADER & Ladegerät 39,95
ADVENTURE ISLAND 2 29,95
ANIMANIACS 49,95
ASTERIX & OBELIX 59,95
B.C. Kid 2 29,95
CHASE H.Q. 29,95
COOL SPOT 39,95
DONKEY KONG LAND <A> 49,95
DUCKTALES 2 <A> 49,95
EARTHWORM JIM 49,95
ELEVATOR ACTION 29,95
F1 Race <A> 29,95
KIRBYS DREAMLAND 39,95
KIRBYS PINBALL 39,95
MEGA MAN 2 & 3 je 29,95
MEGA MAN 5 59,95
MS PACMAN 39,95
PACMAN <A> 39,95
R-TYPE 2 29,95
SPACE INVADERS 29,95
S.MARIO LAND 1 & 2 je 39,95
TETRIS & 3 Games <A> 39,95
TETRIS 29,95
TETRIS 2 49,95
WARIO BLAST 29,95
WWF Raw 39,95
YOSHI's COOKIE 29,95
ZELDA <A> 29,95

PLAY STATION:

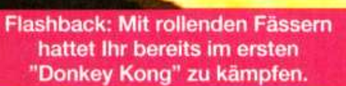
PLAY STATION 489,95
ACTION REPLAY PRO 89,95
ANTENNENKABEL 39,95
JOYPAD 39,95
JOYPAD "Orginal" 54,95
JOYPAD VERLÄNGERUNG 19,95
LINK KABEL 49,95
MEMORY CARD 49,95
MOUSE 49,95
MULTI TAP 59,95
neGcon 3/96 89,95
Pad "Ascii" 59,95
SCART KABEL 39,95
STICK "Ascii" 99,95
ACTUA SOCCER 3/96 89,95
AIR COMBAT 79,95
ALIEN TRILOGY 4/96 89,95
Alien Trilogy <A>"uncut" 89,95
ASSAULT RIGS 79,95
Battle Arena Toshinden 79,95
BEYOND THE BEYOND <j> 109,95
BOXERS ROAD <j> 119,95
CYBER WAR <j> 89,95
CYBERIA 4/96 89,95
CYBERSPEED 69,95
CYBERSLED 79,95
DEFCON 5 89,95
DESTRUCTION DERBY 89,95
DISK WORLD "deutsch" 89,95
EXTREME GAMES 89,95
FIFA '96 89,95
GALAXY FIGHT 4/96 79,95
GEX 4/96 89,95
GOAL STORM 79,95
HI OCTANE 89,95
Hyper Formation Soccer <j> 89,95
Int. Champ. Soccer 4/96 89,95
JOHNNY BAZOOKATONE 69,95
JUPITER STRIKE 79,95
KILEAK THE BLOOD 79,95
KRAZY IVAN 79,95
JUMPING FLASH 79,95
LEMMINGS 3D 79,95
LOADED 79,95
LONE SOLDIER 79,95
Namco Museum Peace 1 <j> 129,95
NBA JAM TOURNAMENT 59,95
NIGHT STRIKER <j> 119,95
NOVASTORM 79,95
OFF WORLD INTERCEPTOR 79,95
PARODIUS Deluxe 79,95
PGA TOUR GOLF '96 79,95
PHILOSOMA 4/96 89,95
POWER SERVE <Tennis> 79,95
PRO WRESTLING <j> 119,95
RAIDEN PROJECT 79,95
RAPID RELOAD 79,95
RAYMAN 89,95
REVOLUTION X 3/96 89,95
RIDGE RACER 89,95
ROAD RASH 89,95
SHELL SHOCK 89,95
SHOCKWAVE ASSAULT 79,95
STARBLADE ALPHA 89,95
STREETFIGHTER - Movie 59,95
STRIKER 96 79,95
TEKKEN 99,95
THEME PARK 89,95
THUNDERHAWK 2 "Uncut" 79,95
TOTAL ECLIPSE TURBO 79,95
TOTAL NBA 99,95
TRUE PINBALL 4/96 89,95
Twinbee Deluxe Pack <j> 89,95
TWISTED METAL 89,95
WARHAWK 79,95
WING COMMANDER 3 4/96 89,95
WIPE OUT 89,95
WORLD CUP GOLF 69,95
WORMS 79,95
WRESTLEMANIA Arcade 69,95
X-COM ENEMY UNKNOWN 79,95
ZEITGEIST <j> 119,95
ZERO DEVIDE 79,95

Händleranfragen erwünscht !!! * Auslandslieferungen nur gegen Postanweisung (DM 16,- Porto) * Versandpreise per Nachnahme DM 12,- * **Händleranfragen erwünscht !!!**

* Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten !!! * A=ausländische Anleitung * **Die oben aufgeführten Artikel sind NEU !!!** * Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen !!! *

ALTE BEKANNTE

"Mario"-Kenner überkommt alle Nase lang der Erinnerungseffekt: Neben den Jump'n'Run-gerechten Geschicklichkeitseinlagen wurden auch Gags und Figuren aus den Nintendo-Vorbildern übernommen. So trefft Ihr in den Ortschaften auf die komplette Mario-Sippschaft, wie in der jüngsten Hüpf-Episode bieten sich die Mini-Dinos der Yoshi-Sippe als Reittiere an. Nach dem turbulenten Sturz von einem Wasserfall startet Mario eine Wildwasserfahrt und springt über schwimmende "Donkey Kong"-Fässer. Gegner wie fliegende Schildkröten oder vermummte Feen kennt Ihr ebenfalls aus den Hüpf-Episoden.


Flashback: Mit rollenden Fässern hattet Ihr bereits im ersten "Donkey Kong" zu kämpfen.

Aus der isometrischen Perspektive sind die Sprünge heikler als im 2D-Jump'n'Run.

"Mario"-Epos: Der Obermotz in blauer Kutte traktierte Euch schon in "Yoshi's Island".

Seit dem letzten Besuch auf der Yoshi-Insel sind viele Jahre ins Land gegangen: Zwar trägt Mario keine Windeln mehr, trotzdem sind die Yoshis noch immer treu.

Mario bleibt bei seinen Leisten: Hier kickt er einen Schildkrötenpanzer.

In den "Mario"-Jump'n'Runs sind die fleischfressenden Pflanzen besonders gefährlich.

Kaum haben seine Fans die neueste Jump'n'Run-Episode geschafft, zaubert Nintendos Klempner die nächste Überraschung aus der Mütze: Die Mario-Programmierer setzten sich mit den "Final Fantasy"-Machern von Square zusammen und schicken den Hüpf-Helden in sein erstes Rollenspiel. Im März erschien die Co-Produktion in Japan, eine US-Version folgt im Mai. Die Zielgruppe des Titels ist mit possierlichen Render-Akteuren, naiven Musikthemen und witziger Handlung eindeutig: Während europäische Kids ihre Nintendo-Konsole meistens mit Jump'n'Runs, Action-Titeln oder Sportspielen füttern, soll das "Super Mario RPG" mit populärem Helden und simpler Benutzerführung jüngere Semester auch für das Rollenspiel-Genre begeistern. Technisch wird Marios RPG-Debüt eindrucksvoll präsentiert: Edle Render-Kulisse, filigran animierte Figuren und glasklarer Stereo-Sound fordern 32 MBit, tatsächlich mutet Marios Märchenwelt auf den ersten Blick wie der Tummelplatz vom Nintendo-Kollegen "Donkey Kong" an. Benutzerfreundlichkeit und leichter Spieleinstieg werden nach alter Mario-Tradition großgeschrieben. Anstatt sich auf Detail-Klaubereien, ellenlange Zauberlisten und monströse Spielflächen zu verlassen, hat Nintendo die mankofreie Mario-Spielbarkeit durchgesetzt, Square liefert den Rollenspielenthusiasten ausgefallene Charaktere. Ein besonders übersichtliches Menüsystem spricht auch Genre-Neulinge an: Während Euch Mammut-Rollenspiele wie Squares "Final Fantasy" mit Menü-Wust, unzähligen Einzelheiten und dicken Handbüchern erdrücken, erklärt sich Mario mit simplen Pad-Symbolen von selber. Eine übersichtliche Button-Grafik erläutert die Pad-Belegung, Menü-Aufruf und Aktionen werden mit derselben Taste ausgeführt. Das Welten-Design ist für ein Rollenspiel unkonventionell: Um den Anfänger nicht mit Menü-Prügelei und komplexer Story zu verwirren, verleiht Marios Hüpf-Neigung dem Titel einen soliden Adventure-Hauch. Sprung-Puzzles und agile Monster-Sprites fordern eine gute Portion Geschicklichkeit und schnelle Reaktionen vom geneigten Joypad-Kommandeur. Handlung und Charakterhintergrund sind entgegen den meisten Square-Entwicklungen einfach, im Vordergrund steht unbeschwertes RPG-Vergnügen mit optimaler Spielbarkeit. Mario-Kennern ist der unschuldige Simpel-Plot altbekannt: Der böse King Koopa (amerikanische und deutsche "Mario"-Spieler kennen die Dra-

Beim Zusammentreffen mit Bösewichten wird in eine isometrischen Arena umgeblendet.



ヨッシーのタマゴあてゲーム
ほんもののタマゴはどれかな?
あたり ドロー

Mallows Zaubersprüche mischen die Monsterparty auf. Nach dem Sieg wird "Yoshi-Rücken" (rechts) gespielt.



SUPER MARIO RPG

Truhen schweben immer über dem Boden: Ihr hüpft dagegen und kassiert tüchtig ab.

Die Monster-Raupe machts vor: Ihr kraxelt vorsichtig den Baumstumpf hinunter.

Nach der ersten Waldgrotte habt Ihr die Qual der Wahl: In welchen Baumstumpf klettert Ihr?

Nintendos Hüpf-Maskottchen auf Abwegen: Rollenspielgigant Square wagt eine mutige Coproduktion mit den Mario-Erfindern. Vor einer Woche hopste Nintendos Latzhosen-Idol durch sein japanisches Rollenspiel-Debüt.

Mario hat eine neue Stufe errungen: Ihr steigert Eure Kraft, Energie oder Magie.

chen-schildkröte als Bowser) entführt wie gehabt die blonde Prinzessin, Euer Latzhosen-Held fällt bei der Rettungsaktion ausnahmweise auf die Knollennase. Bowser flüchtet samt Prinzessin in einen düsteren Turm. Vor der nächsten Auseinandersetzung muß der heroische Klempner erstmal tüchtig Erfahrungspunkte sammeln und Verbündete finden.

Die Beschreibung zu Marios Hüpf-Kumpanen Mallow, Geno und Erzfeind Bowser lest Ihr in den nebenstehenden Kästen, die folgenden Textabschnitte erläutern Spielmechanik und technische Details von "Super Mario RPG".

ISO-HELD

Für ihre hauseigenen Rollenspiel-Produktionen wählen die Square-Designer vorzugsweise die klassische Vogelperspektive. Während die meisten Square-Rollenspiele für ein älteres Publikum und RPG-Freaks konzipiert werden, ist der ambitionierte "Mario"-Spieler größere Optiken gewöhnt. Mario-Fans wollen Ihren Helden bis ins Detail erkennen, die Winz-Charaktere bei Vogelperspektiven-RPGs sagen dem Jump'n'Run-Spieler nur wenig. Wie das "Donkey-Kong-Country" wurde die Szenerie von "Super Mario RPG" auf SGI-Workstation berechnet. Auch die Charaktere watscheln als 3D-Sprites durch das Märchenland. Beim Design der Umgebung hat man sich an den Mario-Stil gehalten: Alle Hintergrundelemente warten mit kindge-

MARIO

Als Nintendos Maskottchen und populärster Held der Videospiel-Szene begründete der Latzhosen-Klempner seinen Erfolg als Jump'n'Run-Held. Nach etlichen Hüpf-Auftritten ist der Star erschöpft, der dicke Wanst macht ihm bei den Stunts zu schaffen. Als Mario die Chance auf einen ruhigeren RPG-Job sah, unterzeichnete das gestreßte Videospiel-Idol sofort: Die heiklen Hüpf-Einlagen standen leider im kleingedruckten Teil....



Im "Super Mario Rollenspiel" könnt Ihr an einem Savepoint bis zu vier Abenteuer speichern.

In der Wirtschaft werft Ihr Euch aufs flauschige Bett, kuriert Eure Wunden und sichert den Spielstand.

MALLOW

Der ominöse RPG-Knödel scheint mit Kirby verwandt: Wie beim Nintendo-Vetter wird der Pummel-Körper von einem freundlichen Grinsen dominiert, schicke Boxer-Shorts und eine kesse Schmalzlocke runden das kindliche Erscheinungsbild ab.

rechten Rundungen auf, Objekte wie Büsche, Bäume oder Schatztruhen wurden spärlich über die Landschaft verteilt. Auf unnötige Details wurde zugunsten von jungen Käufern verzichtet.
Trotzdem verfallen auch ältere Spieler dem innovativen Charme des Titels: Mit putzigen Puppenstuben und plastischem Baumbestand mutet die Mario-Welt wie eine Spielzeuglandschaft an. Eure kugeligen Heldensprites turnen durch Südsee-Idyllen, erforschen Wälder und Kavernen, tummeln sich in gemütlichen Siedlungen oder vor "Mario"-üblicher Bauklötzchenkulisse. Wenn Mario sich mit einem animierten Obermotz filmreif prügelt, legen sogar "Final Fantasy"-Fans das Joypad aus der Hand. Auch Hardcore-Rollenspieler verfallen dem Flair der Mario-Welt. Zudem werfen Objekte wie Schwebeplattformen einen Schatten, die Orientierung fällt also leichter als bei der Konkurrenz.

Die Render-Häuser in den Pilz-Siedlungen sehen wie verträumte Puppenhäuser aus.

Im Pilzschloß bewundert Ihr schicke Marmor-Fliesen und den Lichteinfall an der Fensterfront.

Der Oberpogo wird von Geistern auf Pogo-Stöcken eskortiert.

SIEDLUNGEN

Auch Helden-Klempner Mario will sich abends an einem gemütlichen Feuerchen aufwärmen und den unterkühlten Wanst in weiche Render-Daunen schmiegen. Ohne Ansiedlungen und ihre hilfsbereiten Bewohner ist sogar das Nintendo-Idol aufgeschmissen. Die Informationen von freundlichen Dorfleuten sind unerläßlich für die Puzzle-Lösung, ein Gasthof mit flauschigen Betten und einer feschen Bedienung sind des erschöpften Abenteurers bester Freund. Die meisten Dörfer in Marios Heimat werden von einem friedlichen Pilzvolk bewohnt: Die kleinen Bewohner helfen Euch gerne mit Tips auf die Sprünge. Kleine Freundschaftsdienste wie Übernachtung oder eine warme Mahlzeit bieten die gutmütigen Wesen für Spottpreise an. Kostspielig wird's erst, wenn sich Mario in den örtlichen Ausrüstungs-Laden wagt. Dann wird gefeilscht, was das Zeug hält. Wer keinen ortskundigen Kampfgefährten an seiner Seite weiß, wird für feschere Kappen, Panzerhosen und Vorschlaghämmer bis aufs letzte Hemd ausgezogen. Wem die örtlichen Etablissements nichts zu bieten haben, der stöbert zwischen den Renderbauten nach Geheimnissen. Um die roten Ziegeldächer zu untersuchen, hüpft Ihr einem unbescholtenen Passanten auf die Pilzkappe. Anschließend balanciert Ihr über den Dachfirsten oder rutscht den Schornstein herunter: Mit ein bißchen Glück landet Euer Held auf einem Regal und entdeckt eine verborgene Truhe.

Wer sich durch den Schornstein zwängt, entdeckt auf dem Schrank darunter eine Kiste.

Das höchste Gebäude im Dorf scheint ohne Treppe oder Leiter unerreichbar. Der clevere Mario hüpft einem Bewohner auf die Pilzkappe und springt ab.

Ihr klettert den Kistenverschlag hoch und verstaut Euer Klempner-Sprite im Schornstein.



Während Mario oben schlummert, verwandelt sich die Geno-Puppe in einen Rollenspiel-Helden.

Der hilflose Mario stürzt einen Wasserfall herunter, Ihr bestimmt mit dem Pad den genauen Fallweg.

Im Wasserfall findet Eure verdutzte Crew düstere Bonus-Höhlen und aufdringliche Fischmonster.

Wer auf die Feder springt, erlebt die bonusträchtige Wildwasserfahrt noch einmal.

Nach dem Wasserfall rast Mario über einen Wildfluß und hüpft von "Donkey Kong"-Faß zu Faß.

Ab in die Unterwelt: Den Röhrenexpress ins Dungeon kennen auch Jump'n'Run-Spieler.

Unter dem Geisterforst liegt eine schaurige Grotte: Mario weicht ekligen Pilzen aus und rückt einer klebrigen Riesen-Raupe auf den Pelz.

HÜPF-WURZELN

Trotz aufwendiger Rollenspiel-Kulissen will Euer Held seine Jump'n'Run-Wurzeln nicht leugnen: Oft kann sich Mario eine kleine Hüpf-Einlage nicht mehr verkneifen. Geschicklichkeitstests wie Plattformsprünge oder Fässer-Jonglieren erinnern an Marios Hüpfepisoden, auch sein Hops-Talent setzt Mario regelmäßig ein. Wenn Ihr kaum noch Heiltränke in der Hosentasche habt oder Euch andere Tinkturen ausgegangen sind, weicht Ihr Euren Kontrahenten mit einem Sprung aus. Mario steuert waghalsig auf das Monster zu, im letzten Augenblick drückt Ihr die Sprung-Taste und manövriert Euren Klempner in konventioneller Hüpf-Manier über die Gegner-Truppe hinweg. Wer den Sprung nicht schafft oder auf der anderen Seite ins nächste Monster hüpft, wird in einen Menü-Kampf verwickelt: Ihr wählt Eure Aktionen in traditioneller RPG-Manier über Textfenster und Pad-Symbole an. Spieler mit Action-Hang setzen auf ihre Geschicklichkeit und weichen den Monstern aus. Rollenspiel-Puristen verlassen sich auf ihr Gespür für Taktik und sammeln in Menügefechten tüchtig Erfahrungspunkte.

Plattformsprünge oder andere Puzzles lassen sich nur mit Geschicklichkeit lösen, können von faulen Marios aber auch umgangen werden. Wer sich mit vertrackten Sprungfolgen oder ähnlichen Hindernissen nicht herumärgern will, läßt Bonus-Truhen und andere Geheimnisse links liegen. Die meisten Jump'n'Run-Einlagen könnt Ihr auch mit Verstand lösen: Ihr orientiert Euch am Schatten und kalkuliert den Energieverlust bis zur letzten Plattform. Mario hüpft über glühende Magma-Flüsse, weicht Feuerkugeln aus und balanciert über Gruben mit hungrigen Wölfen. Wer auch Action-Adventure spielt, freut sich über geschickt verteilte Jump'n'Run-Einlagen, Rollenspieler machen sich auf spielerische Weise mit dem anderen Genre vertraut. Der gewagte Genre-Mix überzeugt:

GENO

Als Mario ein verträumtes Pilzdorf besucht, entdeckt er unter den Spielzeugen eines radikalen Mario-Fetischisten die Geno-Puppe. In der Nacht mutiert das Spielzeug kurzerhand zum vollwertigen Party-Mitglied und verkrümelt sich im nahen Geisterforst. Mario und Mallow starten eine Rettungsaktion und gabeln den neuen Kumpan in einem heiklen Gefecht auf.



Wie in seinen Jump'n'-Runs kann Mario schwimmen: In den Gewässern lauern Monsterfische.

Einzelattacken und kollektive Zauberwirkung erkennt Ihr an den Ziel-Pfeilen.

Rollenspieler interessieren sich auf einmal für Jump'n'Runs, Hüpf-Enthusiasten freunden sich mit der anspruchsvolleren Abenteuerkost von Square Soft an.

RUNDEN-GERANGEL

Wie es sich für einen RPG-Helden gehört, ist Mario auf die Square-erprobte Menü-Kloppe umgestiegen. Anstatt Euren Widersachern auf die Birne zu hüpfen oder mit dem Schwert um Euch zu schlagen, wählt Ihr Aktionen, Zaubersprüche oder Gegenstände über Textkästen und Symbole an. Wer laut Helden-Statistik am geschicktesten ist, beginnt das Scharmützel: Knopf-Symbole zeigen Euch die aktuelle Pad-Belegung, jeder Button steht für eine andere Kampftaktik. Während Ihr mit dem A-Knopf einen Gegner attackiert, ruft der X-Button Euer Ausrüstungsmenü auf. Mit B wendet Ihr Kampfoptionen wie Verteidigen oder Flüchten an, Y zeigt Eure Zaubersprüche. Mit derselben Taste wählt Ihr Euren Wunschgegner, Zauberspruch oder einen Gegenstand an. Sobald Ihr einen anderen Knopf benutzt, setzt Ihr auf eine neue Taktik. Wer zum Beispiel seine Zaubersprüche studiert und plötzlich den A-Knopf drückt, entscheidet sich statt dessen für eine Attacke.

Wie in den komplexen Square-Titeln üblich, wartet jede Figur mit anderen Fähigkeiten auf, die kluge Koordinierung Eurer Party-Mitglieder ist ein Schlüssel zum Erfolg: Mario ist der zähste Charakter und hat sich beim magischen Training auf Zauber-Sprünge konzentriert, sein rundlicher Kumpan Mallow entrollt sich bereits nach ein paar Treffern und verschmurgelt seine Widersacher mit Blitzladungen.

In den meisten Rollenspielen beschränken sich die Spezialfähigkeiten eines Charakters auf seine Talente und die Ausrüstung, Mario kommt auch hier nicht von seinen Hüpf-Wurzeln los. Wie in der Jump'n'Run-Vorlage werden die Spezialfähigkeiten bei geschlagenen Gegnern eingesackt: Mit ein wenig Glück spendieren besiegte Gegner ein temporäres Talent: Euer Held darf nochmal zuschlagen, genießt einen Angriffsbonus oder wird unverwundbar.

War ein Kampf besonders ergiebig, lädt Yoshi zu einem Bonus-Spiel: Der kleine Dino versteckt sich in einem von drei Eiern. Wer Yoshi im Auge behält, wird mit einem Erfahrungs-Bonus belohnt.

In den ersten Stunden schlägt Mario mit der blanken Faust zu, später findet Ihr einen Hammer.

Oben stellt sich der Obermotz zum Kampf, weiter unten wurde bereits der Bildschirm gewechselt.

Der machthungrige King Koopa beim Morgenappell: Die niedlichen Monster-Sprites folgen auf Schritt und Tritt.

KING KOOPA

Als Marios Erzfeind kidnappt die feiste Drachenschildkröte die Prinzessin nicht zum ersten Mal. Koopa entführt Eure Herzensdame in sein finsteres Burg-Domizil, wo Mario ihn auf einem Kronleuchter stellt. Tröstlich für den Klempner: Auch Koopa hat das Kleingedruckte im Kontrakt nicht gelesen und muß dem verhaßten Mario in der zweiten Spielhälfte als Party-Mitglied unter die Arme greifen.



KÖNIG FROSCH

Auf der dritten Weltkarte (siehe links) hilft Mario einem verzweifelten Frosch-Monarchen aus der Patsche. Kaum wollen Mario und Mallow den Froschteich inspizieren, taucht eine Kaulquappe aus dem Wasser auf und führt Euch zum Froschkönig. Der verspricht Euch eine fürstliche Belohnung, wenn Ihr ein heikles Rätsel löst.

Eure Helden latschen einen Kartenpunkt nach rechts und entdecken eine Froschzucht. Stellt sich Mario ans Ufer, tauchen die Kaulquappen auf, damit Euer Charakter ans andere Ufer hüpfen kann. Problem: Wenn Ihr am anderen Ufer seid, tauchen viele Kaulquappen wieder unter. Erfolg hat, wer beim Absprung die richtigen Wassertierchen erwischt: War die Kaulquappe auf der korrekten Linie, bleibt sie oben auf.

König Frosch redet mit seinen Kindern: Die Kaulquappen bitten Euer Heldenduo um Hilfe.

Eure Gruppe darf keine Flüsse überqueren. König Frosch weiß Rat, verlangt aber im Gegenzug einen Gefallen: Ihr sollt seine verlorenen Kinder finden und die Kaulquappen retten.

Nach einem Plausch mit dem Froschkönig könnt Ihr das Wasser mit Kaulquappen überqueren.

RENDER-GRUFT

Mit optisch simplem Design und Elementen aus den Jump'n'Runs sind die "Mario"-Verliese freundlicher als die feuchten Katakomben aus ernsten Rollenspielen. Vertrackte Geschicklichkeitsrätsel gibt es in den Dungeons zuhauf. Wie auf der Oberwelt spazieren die Monster in Hüpf-Manier durch das isometrische Gemäuer, im Kampf wird der Öko-Hintergrund gegen eine stimmungsvolle Verlies-Szenerie ausgetauscht. Wie auf der Oberwelt hüpft Mario über Schwebeplattformen; Tümpel sowie unterirdische Flüsse werden rigoros durchschwommen und der Fischbestand dezimiert. Wieder steht das einsame Mario-Sprite für die komplette Gruppe: Euer Hosenmatz latscht durch Torbögen, balanciert über schmale Brücken und nimmt Abgründe mit einem waghalsigen Satz. Oft warten auf der anderen Seite eine Schatztruhe oder eine der obligatorischen "Mario"-Röhren: Ihr springt auf die Röhre und steuert Euer Sprite nach unten, wenige Augenblicke später taucht Mario aus einem Rohr wieder auf und orientiert sich in einem neuen Verlies-Areal. Die schwebenden Kisten öffnet Ihr mit einem Sprung, die meisten Truhen sind mit einem Fragezeichen gekennzeichnet und lassen sich ohne Schlüssel oder Zauberspruch öffnen. In der Regel findet Ihr Heilkräuter oder Gegenstände zur sporadischen Wertsteigerung. Ausrüstung oder ähnliche Schätze entdeckt Ihr nur selten. Wer Pech hat, gerät an ein Mimik-Monster: Die ekelhaften Dämonen haben die Gestalt von Schatztruhen angenommen, um sich mit neugierigen Abenteurern den Monster-Wanst vollzuschlagen. Verliese, Katakomben, Waldgrotten und Stollen sind extrem groß ausgefallen.

Leider steht noch nicht fest, ob "Super Mario RPG" in einer deutschsprachigen Fassung erscheint. *rb*

Entgegen Mallows Zaubersprüchen wirken seine Attacken nur auf einzelne Monster.

Die pummligen Geister-Sprites bewegen sich meistens unsichtbar und überraschen Mario.

Der Weg zur nächsten Röhre wird von einem Monster blockiert: Mario lockt es weg oder kämpft.

Wenn Mario auf den Knopf in der unteren Etage springt, gibt das Wasser eine Röhre frei.

Hinter der Röhre entdeckt Ihr eine Truhe: Die Kiste ist ohne Fragezeichen und gilt damit als geplündert.



Größenwahn

Die Darmstädter Spielefirma Neon habt Ihr bereits durch Artikel in Maniac 5/95 und 1/96 kennengelernt. Nun ist es soweit, die ersten beiden Action-Spiele für Playstation und Saturn erscheinen. Nach der rasanten Höhlenjagd "Tunnel B1" erscheint im Juli der Helikopter-Shooter "Viper".

Ursprünglich sollten "Tunnel B1" und "Viper" Elemente eines einzigen, gewaltigen Action-Spiels werden. Ocean entschloß sich jedoch – aus finanziellen Erwägungen und Marketing-Gründen – zwei eigenständige Titel daraus zu machen. Ebenso war "Viper" nicht als simples Ballerspiel geplant, sondern sollte missionsorientiert völlige Bewegungsfreiheit in einer virtuellen Welt bieten. Neon überzog jedoch den Zeitplan, so daß der nötige Aufwand den Erscheinungstermin bis ins nächste Jahr hinein verschoben hätte. Peter Thierolf, einer der sechs Neon-Kernmitglieder ist selbstkritisch: "Wir hatten zu große, hochtrabende Pläne und mußten uns dann an der harten Realität orientieren."

Die Hintergrundstory von "Viper" ist paranoid: Den Bürgerkriegs-Söldner Helmut Viper beschleicht das Gefühl, daß die Erdregierung von Außerirdischen infiltriert wurde. Er baut einen Hubschrauber, um einen Schlag gegen die falschen Herrscher zu führen.

Rotoren flattern, Flammenwerfer fauchen giftig: "Viper" taucht Euch in eine martialische, aber stimmungsvolle Atmosphäre. Ihr kämpft in drei Welten gegen Panzer, Hubschrauber und skurrile Robotgegner. In der Canyon-Welt fliegt Ihr durch rötlich schimmernde Schluchten und Höhlen, die City-Welt ist eine postindustrielle Großstadt, und "Techno", die letzte Welt, besteht ausschließlich aus maschinenstarrenden Gängen, Maschinenräumen und Robotfabriken. In den insgesamt neun Levels erwarten Euch waffenstarrende Endgegner, die ihr nur mit massivem Einsatz Eures umfangreichen Waffenarsenals vernichtet. Laser, Maschinengewehre, Lenkraketen, Flammenwerfer und Smartbombs lassen die Gegner dutzendweise in farbenprächtigen, grafisch fulminanten Explosionen untergehen.

Im Juli erscheint "Viper", das zweite Spiel der Neon-Freaks aus Darmstadt

Das Spiel steuert sich im Stil eines gradlinigen Ballerspektakels, bei dem Ihr relativ wenig Freiheiten habt. Ihr könnt zwar schüchtern nach oben und unten steuern, doch der Weg durch den Level ist vorgegeben. Die Gegner fliegen in Formationen ein, die Ihr mit einem guten Gedächtnis und etwas Übung vorherseht. Spielerisch gesehen ist "Viper" eine Art "Raiden" in 3D. Programmierer Antony Christoulakis meint: "Der Spieler wird noch genügend Bewegungsspielraum haben, so daß er sich nicht gegängelt fühlt. Beispiel: Wenn hinter ihm eine Tür zugeht, dann erscheint es ihm natürlich, daß er nicht zurückfliegen kann."

Die Saturnversion sieht ein wenig schlechter aus: Die Texturen haben weniger Farben, die Explosionen sind nicht so mächtig, und das Spiel läuft mit weniger Bildern in der Sekunde. Laut Neon liegt das daran, daß die Grafik-Engine speziell für die Playstation entwickelt wurde. Peter Thierolf: "Wir hätten viel mehr aus dem Saturn herausholen können, aber dann hätten wir einen immensen Aufwand für die Konvertierung der Levels gehabt. So wird es eine solide Umsetzung, die zwar nicht die Playstation-Version erreicht, aber immer noch sehr gut ist."

Im Moment arbeiten die Neons gerade an den Techno-Levels. Neue Gegner werden programmiert, das Spieldesign implementiert. Der Abgabetermin im Mai wird nicht nur in Manchester (dort residiert Publisher Ocean) zitternd erwartet. *kim*

Der Endgegner der City-Level ist gut gepanzert, groß und hat unerschöpflichen Waffenvorrat. Sprengt seine Antriebsraketen, um ihn zu lähmen.





Wenn Ihr unter Beschuß geratet, verschwinden die schmutzigen City-Levels hinter lodernden Flammen.



Boris Triebel (links) und Matthias Wiederwach gehören zum Kernteam von "Viper" und "Tunnel B1".



Im düsteren, klaustrophobischen Canyon trefft Ihr auf seelenlose Robotgegner – röstet sie mit dem Flammenwerfer!



Die Kamera folgt Eurem Helikopter, ändert aber ständig den Blickwinkel. Das Zielen wird Euch dadurch nicht erleichtert.

NEWS



Saturn wird billiger: In den nächsten Tagen gilt mit 529.- Mark eine neue offizielle Preisempfehlung für den Saturn. Wir rechnen damit, daß viele Anbieter einen Preis von 499.- Mark realisieren.

U.S. Gold im Angebot: Wie es scheint, hat die Firmengruppe Eidos, zu der auch Software-Hersteller Domark gehört, Centregold/U.S. Gold gekauft.

Neue Rollenspiele für Super NES: Als Reaktion auf die Differenzen zwischen Square und Nintendo hat der Mario-Erfinder für Deutschland zwei weitere Enix-Rollenspiele lizensiert, die im Lauf der Jahres erscheinen sollen. Leider sieht es so aus, daß "Super Mario RPG" nicht mehr in Deutschland auf den Markt kommt.

Westwood goes 32-Bit: Das meistverkaufte Strategiespiel "Command & Conquer" sowie der Rollenspiel-Klassiker "Lands of Lore" kommen im Herbst für Saturn und Playstation.

Vorsprung nach Noten

"Israelities"-Single von der deutschen Dancefloor-Gruppe O.N.B. und Sega



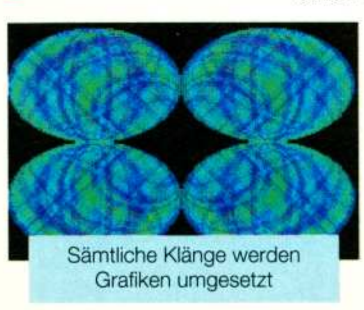
Nach musikalischen Videospielumsetzungen von Core Design und Psygnosis unterstützt auch Sega die Produktion einer Audio-CD: Die Gruppe "(O)ne (N)ote (B)etter" publiziert mit der Single "Israelities" die Dancefloor-Version eines Songs von Desmond Dekker. "Clockwork Knight"-Held Pepperachou soll der Promo-Kampagne tüchtig einheizen: Der Aufziehritter spielt die erste Geige im "Israelities"-Video, das auf Silicon-Graphics-Rechnern gerendert wurde.

Flux: Die CD-Lightshow

Auf dem 3DO verlaufen wirre Farbmuster, beim Saturn pulsieren Quader zum Musiktakt, für den Jaguar schrieb "Tempest"-Guru Jeff Minter eine schizophrene Light-Engine. Obwohl Segas Mega-CD vor den anderen Konsolen auf dem Markt war, erscheint die dazugehörige Light-Show von Virgin erst jetzt: Ihr legt eine beliebige Audio-CD ein, das "Flux"-Modul setzt die Schwingungen in optische Effekte um: Ihr beobachtet leuchtende Farbkugeln, Farbverläufe und abstrakte Farbmuster, die sich im Takt der Musik bewegen, nebenbei offeriert "Flux" einen Effekt-Editor.

"Flux"-Modul für Mega-CD von Virgin. Lichteffekte und Mustertanz zu Audio-CDs.

Vor fünf Jahren hätte das ordentlich programmierte Gag-Zubehör noch gelockt. Mittlerweile ringt Euch die Light-Show nur ein müdes Lächeln ab: Die Effekte sind farbarm, die sterile Menüoberfläche ist selbst für 16-Bit-Verhältnisse zu trist. Nur eingefleischte Sega-Sammler zeigen für das 70-Mark-Modul Interesse. *rb*



Sämtliche Klänge werden Grafiken umgesetzt

Konami Links

Konamis Sportspiel-Offensive entfacht einen Angriffswirbel: Neben "Track & Field" (siehe Preview auf Seite 10) erarbeiten die Japaner eine Golfsimulation auf Polygon-Basis. Auf einem 18-Loch-Kurs schlagt Ihr nach Herzenslust ab und verfolgt den Ballflug in schicker 3D-Optik. Grafisch sieht das Ganze deutlich besser aus als in "Actua Golf" von Gremlin, auch das neue "Valora Valley Golf" von Vic Tokai (siehe Test auf Seite 70) für den Saturn muß sich geschlagen geben. Maximal 16 Personen nehmen an einem Turnier teil (davon bis zu acht menschliche Mitstreiter) und wählen aus unterschiedlich talentierten Golfern, deren Eigenschaften sich tatsächlich auf Euer Spiel auswirken. Ein gesprächiger Kommentator begleitet das Geschehen im Skins-, Match- oder Strokeplay-Modus.

Der Spieler sucht sich seinen Lieblingscharakter aus



Rund um den Golfer sind die üblichen Anzeigen plaziert



Mit Hilfe des Halbkreises legt Ihr die Schlag-Power fest

Konami Links, Konami, für Playstation, ab Herbst in Deutschland

Olmypic Soccer

Wenn man sich schon für teures Geld die Rechte an den Olympischen Sommerspielen in Atlanta sichert, dann muß man diese Lizenz auch kräftig nutzen. Diese kluge Überlegung stellte U.S. Gold an und bereitet neben dem 32-Bit-Mehrkampf "Olympic Games" eine olympische Fußballsimulation vor. "Olympic Soccer" ersetzt normale Liga- und Turnier-Modi mit dem olympischen Kicker-Bewerb. Die Silicon-Dreams-Entwicklung unterstützt mehrere Sprachen, läßt bis zu vier Spieler an die Joypads und bietet natürlich die typischen Soccer-Optionen – inklusive verschiedener Wetterbedingungen. Optisch sah die Vorversion noch unspektakulär aus, doch bis zur Veröffentlichung im Sommer wird an der 3D-Grafik sicher noch gefeilt. Test folgt in Kürze.



Ohne Rücksicht auf Verluste wird um den Ball gefightet



Bitte anspielen: Der gelbe Kicker fordert den Ball.



Selbst die Übersichtskarte paßt sich der Perspektive an

Olympic Soccer, U.S. Gold, für Playstation & Saturn, ab Sommer in Deutschland



Tunnel B1

Das erste, lange überfällige Spiel von Neon erscheint zuerst für die Playstation, danach folgen optisch abgespeckte Versionen für Saturn und PC. "Tunnel B1" ist ein 3D-Ballerspiel aus der Ego-Perspektive, ein Solo-"Wipeout" in robotergespickten Gewölben. Ihr rast in einem bewaffneten Gleiter durch Tunnel, Fabrikgelände, Waffenschmiede, Abwasserkanal und Chemiefabrik, schaltet feindliche Panzer, Geschütze und Hubschrauber aus und zerstört am Ende die Hauptreaktoren. Container enthalten Munition und Extrawaffen, z.B. Minen, Laser, Lenkraketen und Smartbomben. Eine einblendbare Karte zeigt Eure Position und den Zielpunkt der jeweiligen Mission.


Der Vorspann stammt von einem französischem Kollegen


Geblendet: Ihr seht den Feind vor lauter Lens-Flares nicht.

Sporadisch eingestreute Aufgaben sorgen für Abwechslung: Manchmal müßt Ihr einen Gegner verfolgen oder einen Streckenabschnitt in einer bestimmten Zeit bewältigen. Das herausragende Feature des Spiels ist die Grafik: Mehrstufige, farbenprächtige Explosionen, blendendes Mündungsfeuer und bunt flackernde Tunnellampen sorgen für das realistische, aggressive Grafik-Szenario. Gerenderte Zwischensequenzen erklären die etwas wirre, belanglose Story "Rebell mit Playstation gegen grausamen Diktator". Die Darmstädter Neon-Designer hielten sich sehr lange mit der Implementierung der Technik auf, für das Spieldesign sind jetzt die letzten Wochen reserviert. Einige Ideen gingen jedoch im Marketing-Kalkül von Ocean unter. Peter Thierolf: "Da mußten wir schlucken, hatten das dann aber zu akzeptieren." Die Musik entstand nicht In-House: Schmalzige Audiotracks von Chris Hülsbeck begleiten Eure Fahrt mit ordentlich Marschmusik. Ein ungekürztes Interview mit den Neons findet Ihr in MAN!AC Online unter "http://www.netville.de".


Neons Grafikengine erlaubt es den Level-Designern von "Tunnel B1" beliebig viele Lichtquellen in jeder Ausdehnung und Farbe zu setzen.

Tunnel B1, Ocean, für Playstation (und später auch Saturn), ab Juni in Deutschland

Bubsy 3D

Sein drittes Abenteuer erlebt Accolade-Maskottchen Bubsy in 3D: Anstatt durch eine zweidimensionale Jump'n'Run-Kulisse zu hopsen, gleitet Euer Bobcat durch riesige Polygonwelten und genießt, ähnlich wie Kollege Mario in seinem Nintendo-64-Debüt, 360 Grad Bewegungsfreiheit. Wieder kämpft Eure Miezekatze gegen die Woolie-Aliens: Auf Befehl ihrer Herrscher Poly und Ester entführen die intergalaktischen Invasoren Euren Helden auf ihren Heimatplaneten Rayon. Bevor die Aliens die Hauptstadt der Woolies erreichen, schmiert Ihr Raumschiff ab und baut mitten in der Pampa eine Bruchlandung. Bubsy entkommt und sagt Poly und Ester den Krieg an: Anstatt wieder auf die Erde zu flüchten, marschiert Ihr auf die Hauptstadt zu, um dem miesen Woolie-Imperium ein für allemal den Rest zu geben. Auf seinem Marsch zu den beiden Obermotzen durchquert Bubsy 15 3D-Welten, darunter steile Schluchten, die bizarren Städte seiner flauschigen Widersacher und blau schimmernde Unterwassertunnel, die Bubsy mit dem Tauchanzug durchschwimmt. Wie in der zweidimensionalen Vorlage hüpft Bubsy Woolies und mordlustigen Piranhas auf den Deckel, große Strecken überwindet Eure Katze im Gleitflug: Bubsy breitet die Armee aus und segelt mit einem seligen Grinsen über Polygon-Minarette, rotierende Plattformen und andere Woolie-Bauten hinweg. Bubsy-Freunde merken sich den Titel für den Herbst vor.


Bubsy auf der Flucht: Schnelle Reflexe sind noch wichtiger als im 2D-Bubsy. Hier weicht Ihr einem transparenten Laser-Beam aus.


In den abgedrehten Städten kämpft Ihr gegen die Woolies


In den Unterwasserleveln jagen Euch Riesen-Piranhas


Eure Raubkatze setzt zum Bubsy-typischen Gleitflug an.

Bubsy 3D, Accolade, für Playstation und Saturn, im Herbst in Deutschland



Impact Racing

Auf den Highways der Zukunft ist die Hölle los: Hochgetunte "Mad Max"-Mobile rasen durch Wald und Flur, kämpfen um gute Plazierungen und blasen ihre Widersacher mit Lasersalven vom Parcours. Ihr steuert Euer futuristisches Vehikel aus der Ego-Perspektive und startet zu traditioneller Rennspiel-Action durch, zu konventionellen Kontrollen für Bleifuß und Bremse gesellt sich die martialische Sonderbestückung des Modells. Ihr drängt Eure Kontrahenten von der Straße, brettert über enge Großstadtkurse und genießt hämmernden Techno-Sound. Wer nach siegreichem Rennen in die Bonusrunde durchstarten möchte, muß eine bestimmte Anzahl Gegner von der Strecke pusten: Besiegte Feinde verschwinden in einer Feuerwolke und hinterlassen Bonus-Gegenstände.



Vor dem Rennen wählt Ihr einen von sechs Wagen



Ihr nehmt einen gegnerischen Fahrer unter Beschuß


Sämtliche Kurse werden aus der Ego-Sich gezeigt

Impact Racing, JVC, für Playstation, ab Sommer in Deutschland

Olympic Games

Für die Fußball-Fans werkelt U.S. Gold an "Olympic Soccer", Leichtathleten interessieren sich für 15 unterschiedliche Disziplinen in "Olympic Games". Um optimale Hardware-Nutzung zu garantieren und die Entwickler-Kreativität nicht durch 16-Bit-orientierte Konzepte einzuschränken, hat man die 32-Bit-Spezialisten von Silicon Dreams beauftragt: Das speziell für Next-Generation-Hardware ausgebildete Team soll für plastische Lichteffekte und aufwendige 3D-Optik garantieren, beim Spielprinzip hat sich U.S. Gold aufs bewährte "Decathlon"-Verfahren verlassen: Wer am schnellsten aufs Pad hämmert, wirft z.B. den Wurfspeer am weitesten. Die Playstation-Version ist für den Sommer geplant, eine Saturn-Umsetzung folgt.


Stabhochsprung: Ihr wuchtet Euch über die Stange.

Hauruck: Euer Wurfspeer verschwindet im Sonnenlicht.

Jede Menge Olympia-Disziplinen als Render-Spektakel

Olympic Games, U.S.Gold, für Playstation, ab Sommer in Deutschland

PLANET SATURN


Wenn Ihr den Feuerknopf gedrück haltet, visiert Ihr mehrere Gegner auf einmal an: Euer Drache speit Feueratem.


Im letzten Abschnitt steuert Ihr Euer Reittier am imperialen Flaggschiff vorbei und schießt Luftruder vom Rumpf: Ihr haltet drauf zu und entert den manövrierunfähigen Giganten.

Das kurze Render-Intro ist weniger spektakulär als im ersten Teil: In flotter Schnittfolge seht Ihr den Weg zum ausgewachsenen Panzer Dragoon.





Panzer Dragoon 2

SATURN

Am Ende des 20. Jahrhunderts erhebt sich aus dem postapokalyptischen Staub ein mächtiges Imperium. Während rebellische Stämme von Bio-Maschinen unterdrückt werden oder sich verzweifelt gegen eine Luftflotte wehren, laufen in imperialen Genforschungwerken bizarre Mecha-Wesen vom Fließband. Eine Schlacht jagt die nächste, teerschwarzer Ruß und Wolkenfestungen verdunkeln den Himmel.

Um die gequälte Welt vor dem Gen-Overkill zu bewahren, verläßt sich Fortuna auf einen braven Nomaden. In einer Ruine läßt sie den Polygonhelden auf ein schuppiges Drachenbaby stoßen. Nach erstem Blickaustausch mit dem frisch geschlüpften Jungdrachen wird der Dreikäsehoch adoptiert und über sieben actiongeladene Welten zur ausgewachsenen Flugechse hochgepäppelt. Während der Drache im Vorgänger bereits im ersten Level stolz durch die Lüfte glitt, muß Euer Baby-Drachen jetzt erst mal flügge werden. Im ersten Gefecht hastet Euer Gefährte noch mit angelegten Stummelflügeln über den Boden, erst im zweiten Abschnitt folgen vorsichtige Flugversuche. Nach scharfem Ritt durch eine Schlucht gleitet Euer Drache von einer Klippe, anschließend setzt Ihr wieder auf dem Boden auf oder brettert nur wenige Meter über einen ausgetrockneten Salzsee durch eine feindliche Luftflotte hindurch. Am Ende jeder Welt häutet sich das Reptil: Euer Kampfgefährte wächst vom pummeligen Mini-Saurier zum monströsen Reitdrachen in voller Kampfmontur. Geheimniskrämer freuen sich über drei versteckte Drachenformen. Spielerische Unterschiede bieten die zehn unterschiedlichen Wachstumsstadien kaum. Aufmerksame Spieler bemerken lediglich die erhöhte Geschwindigkeit und eine schüchterne Verbesserung der Feuerkraft. Wie sein großer Bruder speit auch Euer Baby Energiestrahlen und nimmt mit Zielkreisen bis zu vier Gegner gleichzeitig aufs Korn, Euer Nomade visiert die Monster mit einer Plasmaknarre an.

Wieder betrachtet Ihr den dreidimensionalen Drachenflug aus unterschiedlichen Perspektiven oder laßt den Blick schweifen: Ein Drachenradar (im Bildschirm oben rechts) zeigt die anrückende Gegnerfront, durch Druck von Links- und Rechtstasten wirft Euer Reiter einen Blick über die Drachenflanke oder peilt gegnerische Schwadrone über den Schweif an. Wer seiner Echse nicht rechtzeitig den Rücken freihält, manövriert zwischen Laserbeschuß hin-

Vom Ei zum Panzer

Im Vorgänger wurde Euer Nomade von einem ausgewachsenen Panzer-Dragoon aufgelesen, in der Fortsetzung päppelt Ihr ein schuppiges Baby hoch: Euer Schützling wächst mit jedem Abschnitt und entwickelt sich vom speckigen Jungdrachen zum monströsen Flugreptil mit mächtigen Schwingen und Drachenharnisch. Vom ersten bis zum letzten Level zählt Ihr sieben unterschiedliche Formen, per Cheat entdeckt Ihr drei geheime Drachen.





SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	SEGA
BRD-RELEASE	JULI
SPIELSPASS	83 %

Stimmungsgeladenes 3D-Spektakel mit tollem Charakter-Design und verzweigten Monster-Leveln: Noch schöner als Teil 1.



Ihr weicht knorrigen Baumriesen aus und verfolgt eine Armada Bio-Segler.

Das Wüstenschiff im zweiten Level wird von allen Seiten beschossen: Ihr wechselt ständig den Blickwinkel und zielt.

durch oder büßt Lebensenergie ein. Entgegen "Panzer Dragoon 1" gibts endlich die ersehnte Superwaffe: Nach exzessivem Odem-Beschuß sammelt Euer Schützling Schuß-Reserven, mit der oberen Button-Reihe aktivieren bedrängte Drachenreiter den "Berserkerflug": Euer Baby verpulvert sämtliche Attacken auf einmal und verwandelt die Luftschlacht in ein glühendes Inferno. Wie im Vorgänger lotst Ihr Euer Reittier durch sechs Baller-Episoden, im siebten Level lauert der Obermotz. Im ersten Teil ist Euer Drache einen vorgeschriebenen Kurs abgeflogen, in der Fortsetzung garantieren unterschiedliche Kampfrouten mehr Abwechslung: Wer den Gegner zur Rechten verfolgt, zerlegt eine eklige Flugraupe, Linksabbieger schießen Gleiter aus dem Gestrüpp. Wie in Teil 1 wird traditionelle 3D-Action geboten, Simulations-Freaks vermissen taktische Finessen und freie Kursbestimmung. Obwohl die zahlreichen Wegzweigungen mehr Abwechslung bieten, hat sich Sega wieder auf gewaltige Präsentation und überlegene Spielbarkeit konzentriert: Gigantische Endgegner und heroische Anime-Themen locken sogar Action-Muffel, saubere Steuerung und flotte 3D-Optik garantieren Euch faire Schußwechsel. Trotz hohlem Ballerprinzip und unumstößlichem Kurs-Plan fasziniert der Titel mit intelligentem Design. Wer einen stimmungsvollen 3D-Shooter sucht, kommt um den Kauf nicht herum, komplexe Polygon-Optik und brachiale Soundkulisse bannen Euch bis zum Finale an die Mattscheibe. "Panzer Dragoon 2" ist abwechslungsreicher und schöner als der Vorgänger, für Profis aber eine Spur zu leicht. *rb*

Muster von Dynatex, Dortmund. Tel.: 0231/556140

***F**ür das Charakterdesign ist wieder die französische Comic-Größe Moebius verantwortlich. Moebius ist durch seine Arbeiten im Comic-Magazin "Heavy Metal" bekannt geworden und erstellte Vorlagen für den gleichnamigen Animationsfilm. Zu seinen populärsten Alben-Serien zählen "Die Sternwanderer", "Johnny Difool" und die "Hermetische Garage". Moebius entwickelte unter anderem Aliens und Raumschiffe für James Camerons Unterwasser-Epos "The Abyss".*



Vor der Entscheidungsschlacht gleitet Ihr durch eine verwinkelte Schlucht und zerschießt Geschützstellungen.



Der untote Vierbeiner im Wald-Level kracht durchs Blätterdach, umrundet Euch und hangelt sich durchs Gestrüpp.

Wer im Canyon rechts abbiegt, schlägt eine Luftschlacht.

LInks hastet Euer Drache weiter über den Wüstenboden.



Bevor der Kommando-Kreuzer abschmiert, rast Ihr unter dem Schiffsrumpf zum finalen Endgegner.



Im vierten Abschnitt kämpft Ihr gegen einen riesigen Wasser-Titan: Das Monster rauscht durch transparente Fluten.

PLANET SATURN


Der harte Manager-Alltag: In Eurem Büro handelt Ihr unter der Woche mit Pferden und koordiniert den Trainer.



Am Wochenende schickt Ihr Eure Pferde auf die Rennbahn und setzt Geld auf die Hengste Eurer Konkurrenten. Die Tabelle zeigt Euch die noch bevorstehenden Rennen.

Winning Post

SATURN

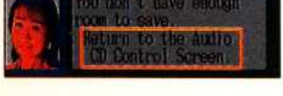
In Japan sind Pferderenn-Manager und Derby-Simulationen Videospiel-Bestseller, in der westlichen Welt aber kaum bekannt. Jetzt beglückt Koei, der japanische Spezialist für historische Strategiespiele und Wirtschaftssimulationen, auch uns westliche Spieler mit "Winning Post".

Als begeisterter Glücksspieler setzt Ihr nicht nur auf fremde Pferde, sondern schickt auch eigene Gäule ins Rennen: Von Eurem Büro aus ersteigert Ihr zu Beginn zwei Pferde und stellt einen geeigneten Trainer ein. Der Mann läßt sich von unerfahrenen "Winning Post"-Spielern nicht ins Handwerk pfuschen – erst später dürft Ihr eigene Trainingsimpulse geben. Eure liebliche Assistentin Sakura gibt Euch hilfreiche Tips und versorgt Euch mit Statistiken und dem monatlichen Jockey-Magazin. Nachdem Ihr auch mit Reiter und Tierarzt über die Verfassung Eurer Pferde gesprochen habt, reist Ihr am Wochenende auf die Rennbahn. Zusammen mit Sakura begutachtet Ihr die angetretenen Kontrahenten, setzt bis zu 20.000 US-Dollar auf Sieg oder Plazierung und verfolgt das Rennen live auf dem Bildschirm. War einer Eurer Gäule siegreich, kassiert Ihr außerdem Gewinne und Prämien. Haben Eure Pferde alle Rennen gewonnen, nehmt Ihr am "Grade 1 French Grand Prix Race" teil, wo nur die schnellsten Hengste antreten.

"Winning Post" hat ein für Europäer ungewohntes Spielkonzept, doch nach der Eingewöhnungsphase kommt die CD kaum noch zum Stillstand. Die Diagramme sind übersichtlich und beschränken sich auf das Wichtigste, die Icon-Steuerung reagiert logisch. Gemütliche Verhandlungen und spannende Kopf-an-Kopf-Rennen bieten geistige Abwechslung, nur die ständigen Ladepausen stören. *oe*

Dynatex. Tel. 0231/556140

Pferdenarren sollten sich für "Winning Post" eine Memory Card besorgen: Ein Spielstand belegt das gesamte Backup-RAM Eures Saturn.





"Lauf, Du blöder Gaul!" – Die Pferderennen werden in Echtzeit ausgetragen, anschließend kassiert Ihr Euren Gewinn.



SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	KOEI
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	77%

ab 12 Jahren

Sauber durchgestylter Pferderenn-Manager mit viel Digi-Grafik: Spannende Rennen, hohe Einsätze und permanente Ladepausen.

Gebockers

SATURN

Wer von 3D-Prügeleien die Nase voll hat, kann sich im virtuellen Raum nun auch mit Waffen duellieren. In "Gebockers" werdet Ihr nicht in einer verwinkelten Polygonwelt abgesetzt, sondern in acht Mode-7-ähnlichen Arenen, wo Bitmap-Säulen, Büsche und Kaugummiberge Schutz vor dem Feind bieten. Außer ein paar Minen und Kaugummikleckse am Boden unterscheiden sich die Schlachtfelder jedoch spielerisch kaum. Dafür verfügen Eure acht knuddeligen Pilzkopf-, Cowboy- und Katzen-Krieger über verschiedene Kampftaktiken, je eine persönliche Schnellfeuer- und vier Spezialwaffen, die Euch bei jedem Schuß etwas geistige Energie kosten.

Mit Raketen, Granaten und herumschwirrenden Minen dezimiert Ihr die Energiereserven des Kontrahenten, der Energieschild schützt Euch vor gemeinen Angriffen. Die Steuerung ist simpel: Mit dem Steuerkreuz wendet und beschleunigt Ihr, die Zeigefingertasten die-


Split-Screen im Zweispieler-Modus: Auch bei hohen Sprüngen bleibt die Schlacht übersichtlich.



Spezialwaffen feuert Ihr mit lockeren Kombinationen ab: Pals Granatenregen zündet Ihr z.B. mit B, B, A.



Ihr platscht zwischen Seerosen hindurch: Polygon-Bäume und Wolken spiegeln sich auf der Wasseroberfläche.



Acht putzige Polygon-Krieger stehen zur Anwahl bereit, jeder verfügt über vier Spezialwaffen.

nen zum seitlichen Ausweichen. Mit B macht Euer niedlicher Fighter einen großen Hüpfer, die Tasten X, Y und Z zoomen Euren Kämpfer und wechseln in die Von-Oben-Ansicht. Leider dreht sich Euer Held nur stufenweise, was oft zu versehentlichen Treffern und gezielten Querschlägern führt. Obendrein verfügen die Gegner trotz einstellbarem Schwierigkeitsgrad über mangelnde Kampferfahrung, der Abspann läuft schon nach dem ersten Anspielen über die Mattscheibe.

Die bunten Arenen und der flotte Spielablauf schmeicheln dem Auge, das Ohr wird jedoch vernachlässigt: Teilnahmslose Dudelmelodien und plumpe Digi-Sounds schreien nach einer Überarbeitung. Habt Ihr einen Freund zu Besuch, sorgt "Gebockers" für spannende Kämpfe. Im Zwei-Spieler-Modus spielt es sich genauso schnell und flüssig wie im einsamen Storymodus. *oe*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund. Tel. 0231/556140



Linkle Liver Story

SATURN

Während die Übersetzer von Working Design noch eifrig an "Shining Wisdom" und "Magic Knight Ray Earth" arbeiten, überrascht Sega Japan mit einem hochkarätigen Action-Adventure. "Linkle Liver Story" spricht mit Kulleraugen und bunter Anime-Kulisse vor allem Nippon-Fans an.

Eure fuchsschwänzige Heldin lebt mit ihrem Tierstamm in einem idyllischen Tal, wo Euch ein freundlicher Rattenschamane in tierischer Kampfkunst unterweist: Euer rothaariger Wildfang verprügelt mit Waffen wie Zauberstab, Hammer oder Speer in konventioneller Action-Manier Monster, hüpft über niedrige Hindernisse oder prescht wie von der Tarantel gestochen durch die Pampa. Nach ein paar Runden auf dem Übungsgelände lest Ihr im nahen Hain ein pummliges Haustier auf. Das rosa Niedlich-Monster hoppelt brav hinter Euch her, sammelt Bonusgegenstände wie Kristallkugeln oder Münzen und stellt sich als magisches Wurfgeschoß zur Verfügung: Nach einem Treffer sind Eure Gegner benommen und leichte Beute für Nahkampfattacken.

Hat Euer sympathisches Gespann den ersten Obermotz (einen kriegerischen Suppentopf) erledigt, winken neben Erfahrungspunkten auch neue Fähigkeiten und zusätzliche Waffen: Ihr tippelt in die Höhle eines freundlichen Hasen und sprecht mit dessen Schicksalsblumen. Die bunten Gewächse spendieren Eurer Heldin neue Talente. An einem idyllischen Weiher wechselt Ihr zwischen unterschiedlichen Mordwerkzeugen: Eure Stummelprügel legt Ihr


Meister Lampe macht's möglich: In seinem Garten wechselt Ihr Waffen, die Blumen vergeben Talente und Infos.

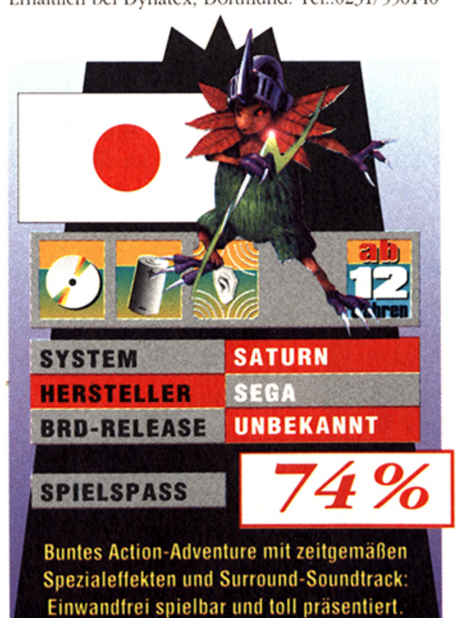


Besonders aufdringliche Monster werden mit Eurem Haus-Pummel beworfen: Ein Treffer lähmt die Gegner.

schnell aus der Hand, mit Waffen wie Bumerang oder Speer kämpft Ihr aus der Distanz, vermeidet Verletzungen und richtet mehr Schaden an.

Anstatt sich auf langweilige Standard-Monster zu verlassen, verblüfft Euch "Linkle Liver" mit mutigen Alien-Kreationen und bizarren Endgegnern, Falkenreitern und mörderischen Ziffernblättern. Dungeon-Design und Oberwelt sind konventionell, verwöhnen aber mit flüssiger Sprite-Animation und zeitgerechten 3D-Objekten. Polygonbäume und 3D-Felsen ragen Euch entgegen und spiegeln sich verspielt in Flüssen oder Weihern. Bei der Steuerung verließ man sich auf pures Action-Scharmützel, die einzigen Menüs zeigen Waffen und Ausrüstung. Mankofreie Spielbarkeit, märchenhafte Optik und glasklarer Surround-Sound entschädigen für den Innovations-Mangel. Wer Nippon-Nachschub sucht und japanische Texte nicht scheut, greift bedenkenlos zu. *rb*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund. Tel.:0231/556140



Bevor sich Eure Heldin in ein neues Szenario wagt, hüpft Ihr in einen magischen Wirbelsturm. Die Windhose trägt Euch in die Stratosphäre. Dort betrachtet Ihr einen rotierenden Polygon-Globus und entscheidet Euch für einen Standort. Wer seinen Saturn ausschalten will, speichert über die Start- und C-Taste seinen Spielstand.



PLANET SATURN

World Military Commander: Mission Files

Die Cenozoic-Campaign entführt Euch in eine Parallelwelt, auf der sechs Kriegsparteien um fiktive Kontinente streiten. Das Reich von Ayunala kämpft mit amerikanischen Waffen, die Soldaten von Paracela und Grager fahren in deutschen Panzern. Das Land Blarten entspricht Großbritannien, Rottgia der Sowjetunion. Unter dem Banner von Hapona (weißer Kreis auf rotem Untergrund) fahren japanische Kriegsvehikel.

SATURN

Pünktlicher Nachschub für Hexfeldherren: Nach einem halben Jahr liegt mit "Mission Files" die erste (und voraussichtlich letzte) Szenario-CD zum "World Advanced Military Commander" vor, den wir Euch in MAN!AC 11/95 mit 86% Spielspaß vorstellten. Im Gegensatz zu Mission-Disks für PC- und 3DO-Spiele müssen Saturn-Fans diesen Vorgänger nicht besitzen, um die neuen Schlachtfelder zu betreten, denn neben den Szenarios ist auch der Programm-Code auf der "Mission Files"-CD gespeichert. Im ersten Teil habt Ihr auf deutscher, japanischer oder amerikanischer Seite um die Weltherrschaft gekämpft, in den Mission Files wird Euch nun die russische Campaign nachgeliefert. Wollt Ihr keinesfalls auf sowjetischer Seite gegen die deutsche Kriegsmaschinerie antreten, wählt Ihr den fiktiven **Cenozoic**-Feldzug, in dem sich sogar Ufos und Dinos verbergen. Außerdem dürft Ihr Szenarien direkt anwählen, um sie alleine oder mit bis zu vier Strategie-erfahrenen Kumpels mit Pulverdampf zu überziehen. Auch diese Standard-Schlachten bringen Euch teils in Kriegssituationen, die Ihr in keinem Geschichtsbuch findet. An Grafik, Spielmechanik und Steuerung hat sich nichts geändert: Rundenweise ziehen die Kriegsparteien ihre Panzer, Flugzeuge und Zerstörer oder kaufen in den Heimatstädten neue Einheiten. Infanterie ist der einzige Truppentyp, der Städte besetzten kann. Weht über einer vormals feindlichen Gemeinde Euer Banner, zahlt sie für jeden Zug einen bestimmten Geldbetrag in die Kriegskasse und repariert angeschlagene Truppen, sobald diese in der Stadt abgestellt werden. Wie im Vorgänger ergänzen moderne Fahrzeuge und Flugzeuge Euer Waffenarsenal, während veraltetes Equipment aus dem Dienst genommen wird.

Für "Military"-Veteranen sind die "Mission Files" ein willkommenes Update. Da Sega keinerlei spielerische Verbesserungen einbaute und sich der Military-Commander durch die fiktive Mission noch weiter vom Status einer akkuraten historischen Simulation entfernte, haben wir die Spielspaßwertungen um zwei Prozentpunkte abgewertet. *wi*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund. Tel. 0231/556140

Die kaiserliche Flotte vor Kalifornien: Unter den frei wählbaren Szenarien findet Ihr fiktive Schlachten wie die japanische Invasion an der amerikanischen Westküste im Jahre 1946.





Drei Darstellungsarten bestimmen das Spiel: Links seht Ihr die abschaltbare 3D-Animation, die bei Schlachten eingeblendet wird, in der Mitte die strategische Karte, auf der Ihr Eure Einheiten verschiebt, ganz rechts einen der zahlreichen Status-Bildschirme.



Fiktive Szenarios für Pixel-Generäle: Benutzerfreundliches & komplexes Japano-Strategiespiel mit Waffen des 2. Weltkriegs.

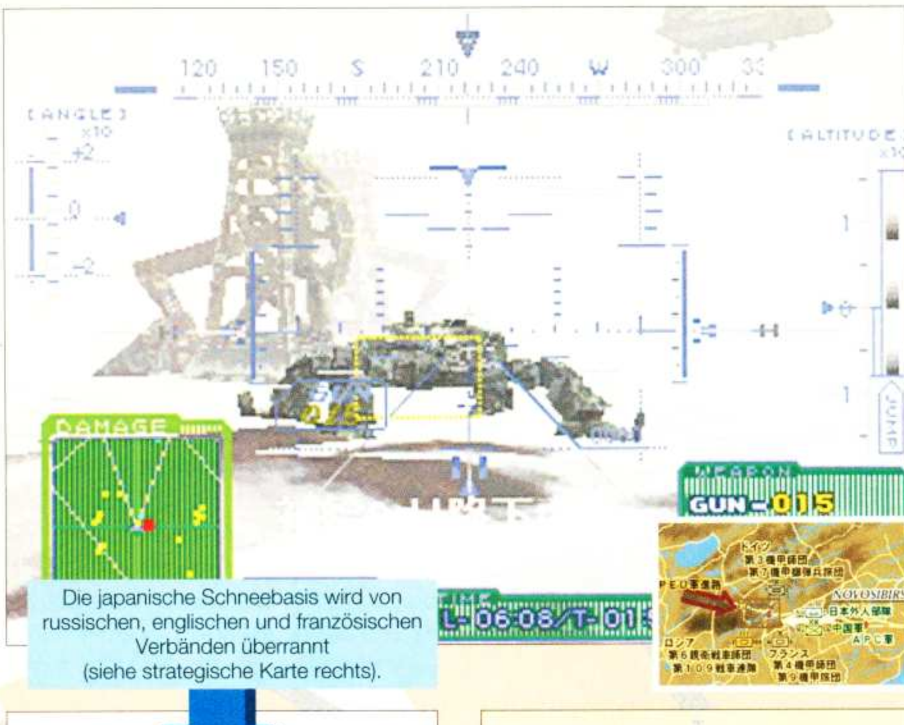
Gun Griffon

SATURN

Die letzten Minuten brachten die Entscheidung. Seit dem Check am Versorgungshelikopter hat sich mein Glück scharf gewendet: Jagdpanzer brechen von allen Seiten aus dem Bäumen hervor und eröffnen das Feuer. Als ich wild ballernd rückwärts wegdüse, sehe ich meinen Hubschrauber in einem Flammenball explodieren. Dann schlagen links und rechts Granaten ein. Erst am Hügel gerät der gegnerischen Überfall zum Stehen. Hier sind zwei Geschütze meiner Einheit plaziert, die mir bei der Verteidigung und wenig später gegen einen Luftangriff helfen. Doch ich erhalte einen Treffer und stehe sekundenlang



Während MGs lediglich überhitzen, sind Eure Raketen und Granaten schnell verballert. Ein Helikopter bringt Nachschub.



Die japanische Schneebasis wird von russischen, englischen und französischen Verbänden überrannt (siehe strategische Karte rechts).


Auf dem großen Bild oben ist noch alles friedlich, im Hintergrund landet ein Hubschrauber. Minuten später stampfen feindliche Mechs durch Eure Basis.


Jedes Vehikel besitzt ein anderes Bewegungs- und Kampfverhalten: Die Gliedmaßen der Mechs bewegen sich, Geschütztürme drehen sich auf Euch zu.

im feindlichen MG-Feuer. Im Gegensatz zu unseren Geschützen überlebt mein Mech, doch später laufe ich geradewegs in die zweite französische Front. Ich sehe drei Mech-Titanen ausschwärmen – nur eine Frage der Zeit, bis sie mich erspähen und die letzte Jagd eröffnen.

Mech-Spiele gibt´s viele: Die schwerfälligen, aufwendigen Fasa-Lizenzen für den PC, ein leichtfüßiges Super-Nintendo-Gebolze und das hirnrissige "Metal Jacket". Den besten taktischen Gehalt und die beste Bewegungs-Simulation besitzt Mark Rosochas "Iron Soldier" für den Jaguar. Jetzt bringt das japanische "Gun Griffon" (programmiert vom "Silpheed"-Designer Game Arts) den Robot-Champion in Bedrängnis.

Vier Einzeletappen schlagt Ihr als japanischer Mech-Pilot gegen alliierte Truppen, zu drei weiteren erhaltet Ihr danach Zugang. Ihr besitzt verschiedene Waffensysteme, zwischen denen Ihr in heiklen Situationen wechselt. Bei der Erfüllung Eures Missionsziels stehen Euch Panzer und Flugvehikel zu Seite, die selbständig vorgehen, von gegnerischen Attacken aber schnell aufgerieben werden. Dann brecht Ihr alleine durchs Unterholz oder erhebt Euch zum Kampf gegen einen Jet in die Lüfte. Starke Nerven, ein vorausblickendes, scharfes Auge und durch Manga- und Anime-Konsum gesammelte Mech-Erfahrung helfen Euch bei den technisch akzeptablen, äußerst herausfordernden Missionen. Die Manövrierfähigkeit Eures Helden ist beachtlich, das Terrain taktisch reizvoll. "Gun Griffon" ist (auch optisch und akustisch) super-martialisch, etwas kurz, ansonsten rundum gelungen. *wi*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund. Tel: 0231/556140


Ein Mech schreitet an ausgebrannten Panzern vorbei. Besitzer einer MPEG-Card genießen den Vorspann in Spitzen-Qualität.




Mit dem eingebauten Editor könnt Ihr eigene Levels basteln und diese dann auf Memory Card verewigen.

Lode Runner

SATURN

Selbst bei genauestem Betrachten von Titelbild, Menü-Aufbau und Grafik erkennt man keinen Unterschied zur Playstation-Fassung, deren Test Ihr auf Seite 44 in dieser MAN!AC lest. Das Revival von „Lode Runner“ basiert auf den spielerischen Tugenden des Plattform-Klassikers, im Verlauf der 150 Levels werden allerdings etliche neue Features eingeführt. Wer sich von der antiken, teils häßlichen Grafik nicht schrecken läßt, erlebt eine ausgewogene Mischung aus traditionellem Jump'n'Run und cleverer Knobelei. Um einen Level zu lösen, müßt Ihr nicht nur die verstreuten Goldbarren einsacken, sondern Euch mit den Verhaltensweisen der herumstreunenden Gegner befassen. Selbst die Rumpf-Kompetenz Eurer Spielfigur (laufen, klettern, Löcher graben) läßt viel Spielraum für pfiffige Strategien.

Glücklicherweise machen die neuen Features (klebriger Untergrund, Schlüssel, diverse Gegner-Fallen) das Spiel nicht kaputt, sondern verpassen dem „Lode Runner“-Ambiente einen frischen Anstrich. Fans des Klassikers werden sorgsam mit den neuen Elementen vertraut gemacht, Neueinsteiger bekommen eine reichhaltige Extra-Palette an die Hand. Außerdem kann man drei Geschwindigkeiten einstellen – Schnelldenker schalten auf Turbo-Modus. *mg*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund. Tel. 0231/556140

Lode Runner war nicht das letzte Oldie-Remake der 32-Bit-Welt: Geplant ist u.a. ein Sixpack mit folgenden Williams-Klassikern: "Defender", "Stargate", "Joust", "Bubbles", "Sinister", und "Robotron 2084". Zunächst soll eine Playstation-Version erscheinen, für den Sommer sind auch 16-Bit-Umsetzungen für Super NES und Mega Drive geplant.



SONY DIMENSION

Lode Runner

Satte 13 Jahre nach seinem ersten Start spurtet „Lode Runner" noch immer: Die Super-Lunge hat er seinem Erfinder **Doug Smith** zu verdanken, der 1983 einen der ersten Spiele-Klassiker erfand, der nicht aus den Arcades stammte. Ursprünglich tummelte sich der wenige Pixel kleine Held in einer bildschirmgroßen Jump'n'Run-Umgebung, die aus Plattformen, Leitern, Goldbarren und Bösewichten bestand. Sobald er alle Schätze aufgesammelt hatte, öffnete sich eine Pforte zum nächsten Level. Um sich der Feinde zu erwehren, buddelte der Marathon-Mann Löcher – wahlweise rechts oder links von seinem aktuellen Standort. Dort hinein fielen die Gegner, und man konnte problemlos über die tollpatschigen Widerlinge hinweglaufen.

„Lode Runner" machte seinen Programmierer auf einen Schlag zum Star-Designer – Grund genug, sich auf den Lorbeeren auszuruhen und für ein Jahrzehnt in der Versenkung zu verschwinden. Bis Doug Smith als Projektleiter für "Secret of Evermore" zurückkehrte, wurde "Lode Runner" für alle Heim-Computer, für PC, Game Boy, NES und Super NES, die PC-Engine und sogar mehrmals für die Spielhalle umgesetzt.

Die Neuauflage spielt sich genauso – zumindest am Anfang. Gegenüber dem Original haben sich nur Farbkomposition und Hintergrundoptik verändert. Schade, daß sich die Entwickler bei der Winzgrafik auf absolutes Minimalismus-Niveau begaben. Nachdem man jedoch das erste Dutzend Levels gespielt hat, wird's langsam spannend. Rund 150 Levels sind in zehn Themengebiete unterteilt, die auch spielerisch Neuland bieten. Zu den wenigen Original-Features gesellen sich Schlüssel, Bomben und anderes Werkzeug. Ihr könnt Fallen aufstellen, die vorbeilaufende Feinde kopfüber an den Füßen aufhängen, mit dem Preßlufthammer direkt unter Euch ein Loch graben oder die Schurken mit einer glibbrigen Flüssigkeit bespritzen. Außerdem erlebt Ihr Spielstufen, die sich bis auf einen Lichtkreis um den Lode Runner in Dunkelheit kleiden. Diese ganzen Features erforscht Ihr im Solo-Modus oder in der Zwei-Spieler-Variante. Darüber hinaus dürft Ihr beliebig viele Levels selbst gestalten und speichern.


Mit dem eingebauten Editor könnt Ihr eigene Levels erstellen. Auch diese Konstrukte sind auf Bildschirmgröße beschränkt.


Das taktische Spiel mit den Feinden ist ein wesentlicher Fun-Faktor: Wie locke ich sie in die Falle, wie kann ich sie umgehen?

Trotz der lieblosen Präsentation behauptet „Lode Runner" seine Klassiker-Qualitäten. Die clevere Mischung aus Geschicklichkeit und Taktik fesselt noch heute ans Joypad, ohne jedoch den geringsten Unterschied zwischen 8-Bit und 32-Bit-Hardware aufzuzeigen. Die neuen Spielelemente werden behutsam eingeführt und fügen sich angenehm in das simple Grundkonzept. Wer den Verführungen von Grafik-Overkill und Surround-Sound widersteht und die Werte einer konservativen Tempo-Knobelei mit pfiffigem Taktik-Touch schätzt, darf sich den problemlos spielbaren Japan-Import zulegen. Das erstklassige Spielprinzip wird zwar oberflächlich unter Wert verkauft, sollte aber Genre-Liebhabern zu vergnüglichen Knobel-Stunden verhelfen. Besser als die ganzen abgestandenen „Tetris/Columns"-Verschnitte ist's allemal. *mg*

Testmuster von Game Activity, Schweiz. Tel: 0172/23735151



Vehicle Cavalier

Harte Männer sind gefragt: Als Mech-Kopfgeldjäger duelliert Ihr Euch in Vulkankratern, Endzeit-Citys und Wüstenlandschaften mit schwer gerüsteten Cyber-Verbrechern. Die Belohnung verpraßt Ihr nach jeder Schlacht für Laser, Schilde und Raketenwerfer zugunsten Eures Mechs. In den spartanischen 3D-Arenen blickt Ihr Eurem Polygon-Mech über die Schulter, der Bordcomputer richtet Eure Schnauze immer 'gen Gegner. Per Feuerknopf brennt Ihr dem Gegner eine Ladung Schrot auf die Panzerung, mit dem Steuerkreuz sucht Ihr Schutz hinter Bunkern und Felsen.

Der Spielablauf ist flott, es mangelt jedoch an Abwechslung: Verwirrende Arenen mit Fallen oder Rollbahnen, Waffen- oder wenigstens Energieextras sucht Ihr vergeblich. Eure Feinde kämpfen alle mit der gleichen Taktik: Dauerfeuer und Zick-Zack-Kurs. Die Synthie-Klänge retten die CD genausowenig wie der fade Zwei-Spieler-Modus. *oe*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund. Tel. 0231/556140


Mech im Kamikazeangriff: Rasen die Gegner ballernd auf Euch zu, sucht Ihr am besten Schutz hinter einem Bunker.



Saturn • Playstation • Gameverleih — Händleranfragen erwünscht

VIDEO & GAME

Tel. 030 421 37 67
Fax 030 421 37 68

An- & Verkauf — Auszüge aus unserer Preisliste — **Coole Preise**

SNES

Asterix & Obelix	PV	119
Breath of Fire 2	Dt	99
Bicer Mice from Mars	Dt	99
Bomberman 2	Dt	69
Bomberman 3	**Dt**	**109**
Batman Forever	Dt	99
Civilisation	US	129
Chrono Trigger	US	144
Donkey Kong 2	**GV**	**109**
Donald in Maui Mall.	**Dt**	**129**
Demolition Man	Dt	99
Earth Worm Jim	Dt	129
Final Fight 3	Dt	109
Front Mission 2	**Jp**	**149**
FIFA Soccer`96	Dt	119
Hebereke Popon 2	Dt	99
Jungle Strike	DV	109
Lufia 2	a. Anfr.	
Mega Man X3	Dt	99
Mario Kart	Dt	69
Mechwarrior 2	**Dt**	**109**
Mega Man 7	Dt	109
NHL Hockey 96	Dt	119
NBA Live`96	Dt	119
Operation Starfish	Dt	59
Parodius 3		**179**
Primal Rage	Dt	99
PTO II	US	129
Pinocchio	Dt	129
Rock'n Roll Racing	Dt	89
Super Turrican 2	Dt	99
Syndicate	Dt	69
Sim City	Dt	79
Secret of Evermore	Dt	109
Secret of Mana 2	Jp	199
Superstar Soccer deluxe	Dt	129
Super Mario RPG	**Jp a.Anfr.**	
Street Racer	Dt	59
Time Cop	Dt	109
Theme Park	**Dt**	**109**
Tetris 2	Dt	119
Tetris & Dr. Mario	Dt	89
Urban Strike	Dt	89
Waterworld	Dt	109
Wormes	Dt	119
Weapon Lord	Dt	129
WWF Wrestlemania	Dt	119
Yoshi`s Island	Dt	119
Gebrauchtspiele schon	**ab**	**19**
Action Replay 3	Dt	99
SuperNES gebraucht	Dt	129
Universal Adapter für US		39

Zeitungen

EGM/Game Fan je	US	12
3DO Magazin mit CD	US	15

3 DO

BIOS Fear	US	119
Blade Force	Dt	99
Creature Shock	**Dt**	**99**
Captain Quazar	**US**	**119**
Caspar	**Dt**	**99**
Chees War	US	119
Cyberia	US	109
Deadalus Encounter	US	139
D	US	129
Deadly Skies	US	119
Death Keep	US	119
Dragon Lore	US	119
Demo CD 4	US	19
4 Spiele Paket	**US**	**69**
Flying Nightmare	Dt	109
FIFA Soccer	Dt	99
Kingdom 4Fear Raches	US	109
Killing Time	**Dt**	**109**
Monster Manor	GV	75
NHL Hockey 96	US	119
Need for Speed	GV	79
Poed	**US**	**109**
Panzer General	Dt	99
Phoenix 3	US	119
Primal Rage	US	99
Return Fire	US	99
Road Rash	GV	79
Streetfighter	GV	89
Space Hulk	US	109
Syndicate	Dt	99
Seal of Pharao	US	129
Slayer 2	US	129
Theme Park	Dt	99
Brain Dead 13	**US**	**119**
Cyberia	US	119
Gex	GV	79
Waterworld	US	119
Wing Commander 3	Dt	99
Viele Gebrauchtspiele a.Anfr.ab		59
Super NES Pad Adapter		59
3 DO-Konsole	**ab**	**499**
6 Button Pad		59

MEGA DRIVE & CD

Donald in Maui Mallard		129
FIFA Soccer 96	Dt	119
Micromachines 96	Dt	109
NHL Hockey 96	Dt	109
PGA Tour Golf 96	Dt	109
Phantasy Star 4	Dt	119
Superstar Soccer deluxe	DT	119
Weapon Lord	Dt	119
Waterworld	Dt	109
Mega Drive gebraucht	Dt	79
XPerts	US	119

Sega Saturn

Blood Omen	**US**	**119**
Cyberia	**US**	**119**
Deadly Skies	US	119
Defcon 5	US	119
FIFA Soccer	Dt	99
F 1 Live Information	**Dt**	**109**
Golden Axe of Duell	Jp	129
Hang On GP 95	Dt	99
Magic Carpet	Dt	109
Military Commander 2	**Jp**	**119**
Mystaria	**Dt**	**99**
NBA JAM TE	Dt	99
NHL Allstar Hockey	Dt	109
Primal Rage	Dt	99
Panzer Dragon 2	**JP**	**119**
Panzer General	**Dt**	**99**
Rayman	Dt	94
Romance of III Kingdom	US	129
Road Rash	Dt	99
Sim City 2000	Dt	99
SEGA Ralley	**Dt**	**99**
Sega Tennis	Dt	99
Shell Shock	Dt	99
Streetfighter Alpha	**US**	**119**
The Horde	US	119
Theme Park	**Dt**	**99**
Thunderhawk II	Dt	109
Toshinden	**Jp**	**129**
Vampire Hunter	**JP**	**119**
Viewpoint	Dt	99
Virtua Cop inkl. Gun	Dt	149
Virtual Racing	Dt	99
Wing Arms	Dt	99
Wrestling	Jp	129
Action Replay m. Backup	**Dt**	**99**
Back up Memory Card	US	109
Control Pad	US	44
Infrarot Controler - 2mal	US	99
Universal Adapter für Importe		59
Virtua Fighter 2	Dt	109
Importe erfragen		
gebr. Saturn Geräte	**ab**	**579**

Jaguar

Jaguar mit Spiel	GV	199
Alien vs Predator	GV	99
Dragon	GV	69
Fight for Live	US	129
Rayman	PV	129
Ultra Vortex	PV	129
Jaguar CD m. 4 CD`s	ab	299
Creature Shock CD	US	129
Braindead 13 CD	**US**	**129**
Formula 1 Racing CD	**US**	**129**
Highlander CD	US	129

VIDEO CD

Armee der Finsternis	Dt	44
Apocalypse now	Dt	44
Forrest Gump	Dt	44
Jagd auf Roter Oktober	Dt	34
Star Treck	Dt	34
Top Gun	Dt	34
Phillips CDI Gerät	**ab**	**199**

PC CD ROM

Albion	Dt	89
Braindead 13	Dt	79
Command & C. Data Disk	**Dt**	**29**
Cyberia 2	**Dt**	**85**
Das schwarze Auge 3	Dt	89
Duke NUKEM 3D		79
F 1 Pole Position	Dt	89
Formula 1 GP 2	**Dt**	**89**
Police Quest Swat	Dt	89
Rayman	Dt	69
Ridge Racer	Dt	69
Stonekeep	Dt	89
Silent Hunter	**Dt**	**89**
Teamchef	Dt	89
Terminator Future Shock	Dt	79
Top Gun - Fire at Will	Dt	89
Wing Commander 4	**Dt**	**95**
Warcraft 2	Dt	89

Sony Playstation

Alien Trilogie	**Dt**	**94**
Assault Riggs	Dt	89
Addidas Soccer	**Dt**	**89**
Alien Virus	auf Anfr.	
Braindead 13	US	119
Casper	**Dt**	**94**
Chaos Control	Dt	95
Cyberia	Dt	94
Destruction Derby	DV	95
Disc World	Dt	89
ESPN Extreme Games	Dt	89
FIFA Soccer 96	**Dt**	**95**
Horned Owl	Jp	169
In The Hunt	US	119
Jack is Back	Dt	95
Kings Field	US	119
Krazy Ivan	Dt	89
Lone Soldier	Dt	95
Loaded	**Dt**	**99**
Mickeys Wild Adv.	Dt	89
Namco Museum 2	**JP**	**139**
NFL Game Day	**US**	**119**
NHL Face Off	US	119
Need for Speed	Dt	94
PGA Tour Golf 96	Dt	99
Philosoma	Dt	94
Pro Wrestling 96	JP	139
Project Overkill	**auf Anfr.**	
Primal Rage	Dt	99
Panzer General	**Dt**	**99**
Rayman	Dt	95
Resident Evil / Bio Ha.	**US**	**119**
Ridge Racer Revolution	**Jp**	**139**
Road Rash	Dt	94
Streetfighter Zero	Jp	119
Shockwave Assault	Dt	99
Starblade Alpha	GV	79
Shell Shock	**Dt**	**89**
Slayer	Dt	99
Toshinden 2	**Jp**	**139**
Total NBA	Dt	94
Tekken	Dt	105
Theme Park	**Dt**	**99**
Twisted Metal	Dt	89
Thunderhawk 2	**Dt**	**99**
Total Eclipse Turbo	Dt	99
Viewpoint	**Dt**	**99**
Winning Eleven	GV	69
Wing Commander 3	**Dt**	**99**
Warhawk	Dt	89
Worms	Dt	89
Lenkrad mit Gas/Bremse		**149**
Mouse		57
Memory Card		47
Turbo Pad		39
RGB Kabel		**39**
Negcon Pad		89
Padverlängerung		25
2 Infrarot Pads		99
Link Kabel		49

NEU • NEU • NEU • NEU • NEU • NEU

Sony Playstation

Grundgerät nur 499,90

Playstation-Magazin mit Demo-CD (engl.) im ABO nur **22,00** DM zuzügl. 4 DM Versandkosten

3 DO Magazin mit Demo-CD **19** DM

EGM 12 DM

Game Fan 12 DM

Unsere Multimedia Shops in Berlin

SPANDAU	MARZAHN	PRENZ'L BERG
Segefelder Str.75 nahe Rathaus	Marzahner Promenade 47 neben A-Z	Hans-Otto-Str. 28 nahe Dimitroffstr.

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 12.00 Uhr - 20.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 17 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Hans-Otto-Str. 28. US - Import • GV - gebraucht • Dt - Deutsch **Ladenpreise können abweichen!**

SONY DIMENSION



MAN!AC-City bei Nacht: Die Neuplanung des Nahverkehrsnetzes ist eine Aufgabe für geübte Strategen.

A-Train

Jede Spielstand-Speicherung füllt eine Memory Card und dauert knapp eine Minute. Wer die Playstation während des Speichervorgangs erschüttert, riskiert die Früchte all seiner Bemühungen.

Bitte warten ...

Maxis reaktiviert das geistige Potential abgestumpfter Spieler. Als Manager einer eigenen Spedition hüpft Ihr nicht durch bunte Knuddelwelten, sondern entscheidet über millionenschwere Verträge.

Ihr startet mit einem festgelegten Auftrag, je nach gewählter Mission rettet Ihr eine Großstadt vor dem Verkehrskollaps, baut ländliche Verkehrssysteme aus oder verwandelt "ungenütztes" Naturschutzgebiet in ein Touristenzentrum. Anfangs baut Ihr das Verkehrsnetz aus: Per Iconmenü verlegt Ihr Schienen und Straßen in einer isometrischen, scrollenden Landschaft, kauft via Menüs Züge und Busse und bestimmt Fahrpläne und Einsatzzeiten. Sind die Verbindungen aufgebaut, gründet Ihr Tochtergesellschaften, um die laufenden Kosten zu decken und neue Märkte zu erobern: Ihr eröffnet niedliche Kaufhausketten, Gaststätten und Vergnügungsparks, laßt Hochhäuser wachsen und dealt als Immobilienmakler mit Grundstücken. Dabei seht Ihr regelmäßig Eure Bücher (mit Abrechnungen und Diagrammen) ein, kontrolliert Einnahmen und Ausgaben, Konsumentenverhalten und Verkehrsdichte. Die Menüs mit ihren teils anschaulichen, teils etwas abstrakten Symbolen sind übersichtlich, die isometrische Oberweltenansicht bedarf der Gewöhnung. "A-Train" bringt das Wirtschafts-Thema trockener rüber als das fröhliche Nintendo-"Sim City", gewinnt seine Faszination aber ebenfalls aus den strategischen Zusammenhängen zwischen Bevölkerung, Wirtschaft und Eurem unbeirrbaren Allmacht-Ehrgeiz. Technisch hätten ein paar Modernisierungen nicht geschadet: Die 3D-Fahrten führen nicht nur an Euren Häusern, sondern auch an Poylgon-Fehlern vorbei, auf der "Oberwelt" ist das Scrolling rucklig und manchmal störrisch. Die fidele Musik nervt nach ausgiebigen Verhandlungen, trotzdem kennen "Sim"-Fans kein Zurück mehr. *oe*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund. Tel. 0231/556140

Wird Euch der Streß im Büro zuviel, nehmt Ihr in einem Eurer Busse oder Züge Platz und genießt die Rundfahrt.



Scheucht die Kühe von der Weide: Auf dem Land baut Ihr ein ökonomisches Bussystem auf.



Blockids

Was auf den ersten Blick wie ein weiterer „Tetris"-Clone aussieht, entpuppt sich als „Breakout"-Update. Der wesentliche Unterschied zwischen „Blockids" und den vielfältigen Vorfahren des „Arkanoid"-Zeitalters ist die dritte Dimension. Die brüchigen Mauerblöcke werden nicht nur hintereinander, sondern auch übereinander gestapelt. Aus diesem Grund wurde ein spielbestimmendes, neues Feature eingeführt: Auf Knopfdruck veranlaßt Ihr den Ball zum Springen.

Der Rest ist bekannt: Unten bewegt Ihr den Schläger nach rechts und links und bugsiert den Spielball wieder Richtung Mauerkonstrukt. Berührt der Ball einen Ziegelstein, verschwindet dieser und hinterläßt ab und zu ein Extra. Die Breite des Schlägers kann dadurch verändert werden, ebenso die Geschwindigkeit des Balles und die Position des Schlägers auf der Y-Achse. Insgesamt ganz nett, aber viel zu ideenlos, zu unübersichtlich und zu unspektakulär. *mg*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund. Tel. 0231/556140



Leider ist die Übersicht aus keinem der vier Blickwinkel so gut wie bei traditionellen 2D-"Breakouts".



SONY DIMENSION



Die Fischköpfe im Atlantis-Turm werfen mit Muscheln. Wer nicht rechtzeitig ausweicht, purzelt herunter.



Das Schild warnt Euch vor einem Steinschlag: Ihr klettert mit Pad- und Knopfdruck zur Seite.

Nichibutsu ist einer der ältesten Spielehersteller Japans. Der Klassiker "Crazy Climber" wurde letztes Jahr zusammen mit "Moon Cresta" und "Fishing Derby" auf einem 4-MBit-Super-Nintendo-Modul wiederveröffentlicht. Um weitere Automatenumsetzungen ergänzt, erschienen die "Nichibutsu Classics" auch für die Playstation.

Hyper Crazy Climber

Während sich Videospiel-Neulinge auf hochgezüchtete 32-Bit-Produkte stürzen, erleben alteingesessene Zocker einen Nostalgie-Flash. Die Joypad-Veteranen besuchen das "Namco Museum" oder spielen Titel wie "Hyper Crazy Climber" – das aufgemöbelte Remake eines alten Nichibutsu-Automaten. Fans des Arcade-Vorbilds halten sich allerdings an die in der Randspalte erwähnten Klassik-Version, die mäßig präsentierte Neuauflage der antiken Kletterei hätte sich Nichibutsu besser verkniffen: Mit nur drei unterschiedlichen Charakteren hapert's der Kletterpartie an der nötigen Abwechslung, zudem erfuhr das verstaubte Spielprinzip keine zeitgemäße Überarbeitung. Wie im Original kraxelt Eure Figur an Türmen, Hochhäusern und anderen schwindelerregenden Bauwerken empor, eine Karte am rechten Bildschirmrand zeigt Standort und aktuelle Kletterhöhe. Erst wenn Ihr an sämtlichen Hindernissen vorbeigeklettert und allen Geschossen ausgewichen seid, winkt der Gipfelsturm: Wer auf der Karte die Spitze erreicht, darf seine Kletterausrüstung zusammenpacken und sich im nächsten Level nach einer neuen Herausforderung umschauen.

So simpel die Aufgabe klingen mag, so umständlich und stümperhaft hat man die Idee ausgeführt: Anstatt mit dem Steuerkreuz zu klettern, müßt Ihr Euch mit einer schlampig programmierten Kombination aus Pad-Bedienung und hektischem Knopfgedrücke herumärgern. Reagiert die träge Figur endlich auf Eure Kommandos, hängt Ihr schon wieder in einer Sackgasse: Hindernisse und Klettersteig sind kaum voneinander zu unterscheiden, oft artet Euer Aufstieg in panisches Herumgedrücke aus. "Hyper Crazy Climber" nur für eingeschworene Fans interessant. *rb*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund, Tel.:0231/556140



Vor der Kraxelei entscheidet Ihr Euch zwischen Bommelmützen-Bubi, einem süßen Manga-Mädel und Anime-Karnickel.



Die Weltkarte zeigt sämtliche Gebäude. Nur wer einen Gipfel erstürmt, darf das nächste Bollwerk erklimmen.



SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	NICHIBUTSU
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	38%

Schwaches Automaten-Remake: Optisch und spielerisch mäßig umgesetzt, Spielwitz und Design sind von gestern.

Brain Dead 13

Neuer Stoff für "Space Ace"-Fans: Als Computerfreak Lance werdet Ihr vom miesen Dr. Neurosis, der bei der Versklavung der Menschheit Eure technische Unterstützung benötigt, in ein schwungvoll gezeichnetes Cartoon-Abenteuer verwickelt. Als patriotischer Erdenbürger flüchtet Ihr durch das Anwesen des wahnsinnigen Doktors, ständig verfolgt von seinen Häschern Vivi, Fritz und etlichen Monstern. Drückt Ihr mit sauberem Timing die entsprechende Taste, könnt Ihr den Fieslingen entkommen oder eine Gegenattacke starten. Im Vergleich zu "Space Ace" ist das ulkige Gruselabenteuer abwechslungsreicher, da Ihr Euch nicht immer durch die gleiche Todesszene quält, sondern variable Massakrier-Varianten serviert bekommt. Leider haben die Entwickler dafür die Steuerung vermurkst: Statt blinkender Hinweise im voraus machen Euch abstrakte Töne auf einen Fehler aufmerksam – Frust ist vorprogrammiert. *oe*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/556140


Auge in Auge mit "Fritz the Shark": Dank unbegrenzter Continues könnt Ihr witzige Todesszenen mehrmals genießen.



SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	READYSOFT
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	44%

Grusliger Klamauk-Interactive-Cartoon im "Try'n'Error"-Stil: Leider werdet Ihr erst im nachhinein auf Gefahren hingewiesen.



PLAYSTATION
ALIEN TRILOGY



PLAYSTATION
RESIDENT EVIL



PLAYSTATION
STREET FIGHTER ALPHA

Beispiel 1: Sony Playstation
+ 2tes Joypad
+ Memory Card
+ Tekken
DM 37.- monatlich bei 24 Monaten

Beispiel 2: Sega Saturn
+ 2tes Joypad
+ Virtua Fighter
+ Sega Rally
DM 42.- monatlich bei 24 Monaten

▶ ARJAY-FINANZIERUNG ◀

Effektiver Jahreszins: 13.9% Laufzeit 12 oder 24 Monate. Es können Grundgeräte und/oder Software für alle Systeme finanziert werden. Der Mindestbestellwert beträgt DM 500.- Fordern Sie noch heute Ihre Finanzierungsunterlagen an - Unverbindlich!

PLAYSTATION

Grundgerät dt 50Hz	549.00
Action Replay Pro dt	89.90
Joypad (Sony)	59.90
Joypad (ASCII)	69.90
Joypad NeGcon (Namco)	89.90
Joyboard (ASCII)	119.90
Lenkrad	159.90
Link-Kabel	49.90
Memory Card dt	49.90
Mehrspieler-Adapter	69.90
Maus dt	59.90
RGB-Scart-Kabel	49.90
Alien Trilogy pal	99.90
Alone in the Dark II dt	89.90
Casper dt	99.90
Defcon 5 dt	89.90
Descent dt	99.90
Discworld dt (Sprache)	89.90
Extreme Pinball dt	99.90
FIFA-Soccer ´96 dt	99.90
Hi-Octane dt	*49.90
Johnny Bazookatone dt	89.90
Krazy Ivan dt	89.90
Lemmings 3D dt	*69.90
Loaded dt	89.90
Lone Soldier dt	89.90
Magic Carpet dt	99.00
Mickey´s Adventure dt	89.90
Myst dt	89.90
NBA-In the Zone dt/us	je 89.90
Need for Speed dt	99.90
NFL Quaterback Club dt	89.90
Panzer General	89.90
Philosoma dt	89.90
Primal Rage dt	89.90
Psychic Detective dt	99.90
Ran-Soccer dt	89.90
Rayman dt	89.90
Resident Evil us	119.90
Ridge Racer dt/us	je 89.90
Ridge Racer Rev. us	119.90
Road Rash dt	99.90
Shellshock dt	89.90
Shockwave Assault dt	99.90
Street Fighter Alpha us	119.90
Street Fighter Movie dt	*39.90
Tekken dt	99.90
Thunderhawk II dt	99.90
Toshinden II us	119.90
Total NBA dt	99.90
Viewpoint dt	99.90
Warhammer dt	89.90
Warhawk dt	89.90
Wing Commander III dt	99.90
Worms dt	89.90
WWF Arcade Game dt	*69.90

SATURN

Grundgerät dt 50Hz	649.00
Action Replay Pro	99.90
Action Replay PC-Karte	89.90
Adapter für Import CD´s	59.90
Joypad (Sega)	44.90
Joyboard (Sega)	89.90
Lenkrad (Arcade Racer)	129.90
Mission Stick	149.90
MPEG-Modul dt	349.00
Photo CD System	59.90
Umbau dt/us/jp	79.90
Blazing Tornado jp	*69.90
Casper dt	99.90
Cyber Speedway dt	89.90
D dt	89.90
Darius Gaiden dt	89.90
Daytona USA dt	119.90
Destruction Derby dt	89.90
Diskworld dt	89.90
F1 - Challenge dt	109.90
FIFA-Soccer ´96 dt	109.90
Johnny Bazookatone dt	89.90
King of Fighters´95 jp	159.90
Lemmings 3D dt	89.90
Magic Carpet dt	109.90
Myst dt	119.90
Mystaria dt	109.90
NFL Quaterback Club dt	99.90
NHL Allstar Hockey dt	109.90
Panzer Dragoon dt	119.90
Panzer Dragoon Zwei jp	139.90
Pebble Beach Golf dt	99.90
Pretty Fighter X	*39.90
Rayman dt	89.90
Robotica dt	89.90
Sagaia jp	149.90
Sega Rally dt	109.90
Shellshock dt	119.90
Sim City 2000 dt	109.90
Slam Dunk jp	*59.90
Street Fighter Alpha us	119.90
Theme Park dt	109.90
Thunderhawk II dt	109.90
Toshinden Remix dt	109.90
Vampire Hunter jp	149.90
Viewpoint dt	99.90
Virtua Fighter dt	*49.90
Virtua Fighter Graphics	59.90
Virtua Fighter II dt	119.90
Virtua Hang On dt	109.90
Virtua Racing dt	89.90
Wing Arms dt	99.90
WipeOut dt	89.90
Worms dt	89.90
WWF Arcade Game dt	99.90
X-Men dt	89.90

ALLGEMEINES

Für alle hier genannten Systeme haben wir natürlich noch weitere Artikel auf Lager. Preise mit einem * sind Angebote und-oder Restposten und gelten nur solange der Vorrat reicht.

SUPER NES

Breath of Fire II dt	109.90
DK Country II dt	139.90
Mega Man 7 dt	*49.90
Mega Man X 3 dt	109.90
Secret of Evermoore dt	119.90
Superstarsoccer II dt	139.90
Toy Story us	109.90
War 2410 us	139.90
Powerstation dt	189.00
ASCII-Fighter-Stick dt	*29.90
Umbau 50/60Hz	99.90
Umbausatz 50/60Hz	69.90

NEO GEO CD

Fatal Fury IV	129.90
King of Fighters´95	*99.90
Pulstar	*99.90
Umbau 50/60Hz	69.90
Umbau Sprache us/jp	69.90
Umbau 50/60 & us/jp	99.90

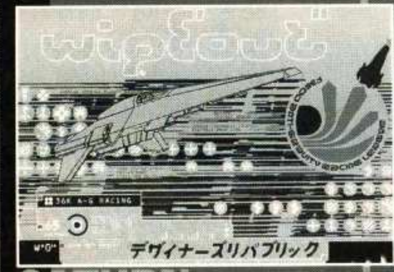
3DO

Bladeforce us	*29.90
Gex us	*19.90
Q us	*19.90

ARJAY GET YOUR GAMES
0221·121067



SATURN
PANZER DRAGOON II



SATURN
WIPEOUT



SATURN
X-MEN CHILDREN OF THE ATOM

VERSANDADRESSE

ARJAY GAMES
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Montag - Freitag 10:30 - 18:30

Fon: 0221-12 10 67
Fax: 0221-12 56 76
100124,2230@compuserve.com

UNSER LADENLOKAL

JUMP 'N' RUN®
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Ladenpreise können abweichen

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300.- senden wir versandkostenfrei. Bestellungen bis 17:00 werden noch am selben Tag verschickt. (Lagerware) Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.- Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.

Händleranfragen erwünscht.

Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Der Umtausch wegen nicht gefallen ist generell ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen von uns repariert oder ersetzt.

Gestaltung: WATCH-Promotion 0221-123342

NINTENDO NATION



Bahnt Euch den Weg durch morsches Holz: Die Brotbäckerei (im "Mystical Ninja"-Stil) wird von Euch weggeschossen.



Vi... spiel-Potpourri: In "Parodius 3" trefft Ihr (hier in der Rolle de... Katze) auf viele Wesen aus anderen Konami-Spielen.

Parodius 3

SN

Das erste "Parodius" galt nach seinem Erscheinen 1992 als das beste Nintendo-Action-Spiel, eine Baller-Veräppelung, die witziges Charakter-Design mit kniffligen Levels verband. Den zweiten Teil testeten wir in MAN!AC 1/95: Für "Fantastic Journey" hatte Konami weitere Helden aktiviert und alte Spielelemente mit neuen Einfällen garniert – 87% Spielspaß war uns die Fortsetzung wert. Während wir bei "Parodius 2" noch optimistisch auf einen Deutschland-Release hofften, steht bei Teil 3 bereits fest, daß er niemals außerhalb Japans erscheinen wird. Das Spielprinzip behielt Konami bei, "Jikkyo Oshberi Parodius" protzt mit insgesamt 16 anwählbaren Spielfiguren (in acht Pärchen unterteilt). Zu Twin Bee, Vic Viper & Co. haben sich zwei Feen und ein Katzenpärchen gesellt, die Raketen-reitenden Bunnys, Goemon und Kid Dracula werdet Ihr im dritten Teil dafür nicht mehr finden.

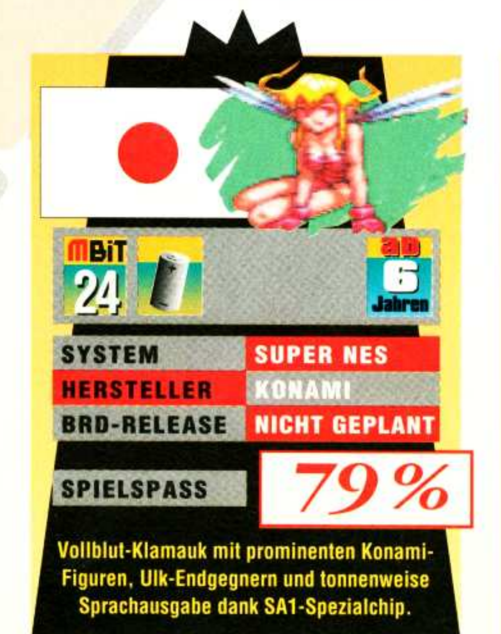
Die beiden Schulmädels bilden den größten Endgegner der "Parodius"-Geschichte. Zum Vergleich schwebt ganz oben Twinbee mit Sidekick.

Schon im Vorspann fällt Euch die größte "Parodius"-Neuerung auf, ein ständig quasselnder Japano-Kommentator, der mit klarer Sprachausgabe das Geschehen kommentiert. Den akustischen Luxus hat sich Konami einen Spezial-Chip ("SA 1") kosten lassen, der hier zum ersten Mal zu Einsatz kommt. Umgebaute Super-Nintendos haben mit dem Modul Probleme, auf Original-NTSC-Konsolen läuft das Spiel aber einwandfrei.

Wie die Vorgänger führt Euch "Parodius 3" durch Landschaften und Gebäude im irrwitzen Japano-Stil. Gleich zu Beginn kurvt Ihr durch eine Volksschule, in der Euch riesige Bleistifte erschlagen wollen und uniformierte Schülerinnen in Seifenblasen herumschweben. Über tödliche DJs, morsche Goemon-Landhäuser und jede Menge grafischer Schwachsinn, anzügliche Gags und hintergründige Insider-Anspielungen legt sich ein alberner Quitsch-Soundtrack und ein Japano-Sprecher, der sensible Spieler schnell nervt. Die Extra-Verteilung ist inflationär, binnen weniger Sekunden puckt Euer Held seine Schüsse dutzendfach. Auch den Aufmarsch der vielfältig animierten Witz-Feinde hat Konami übertrieben, stellenweise erstickt die Spielbarkeit im Spaß-Getümmel. *wi*



Welche Witzfigur hätten Sie den gerne? Acht Heldentypen bzw. 16 verschiedene Wesen warten auf Eure Wahl.



War 2410

SN

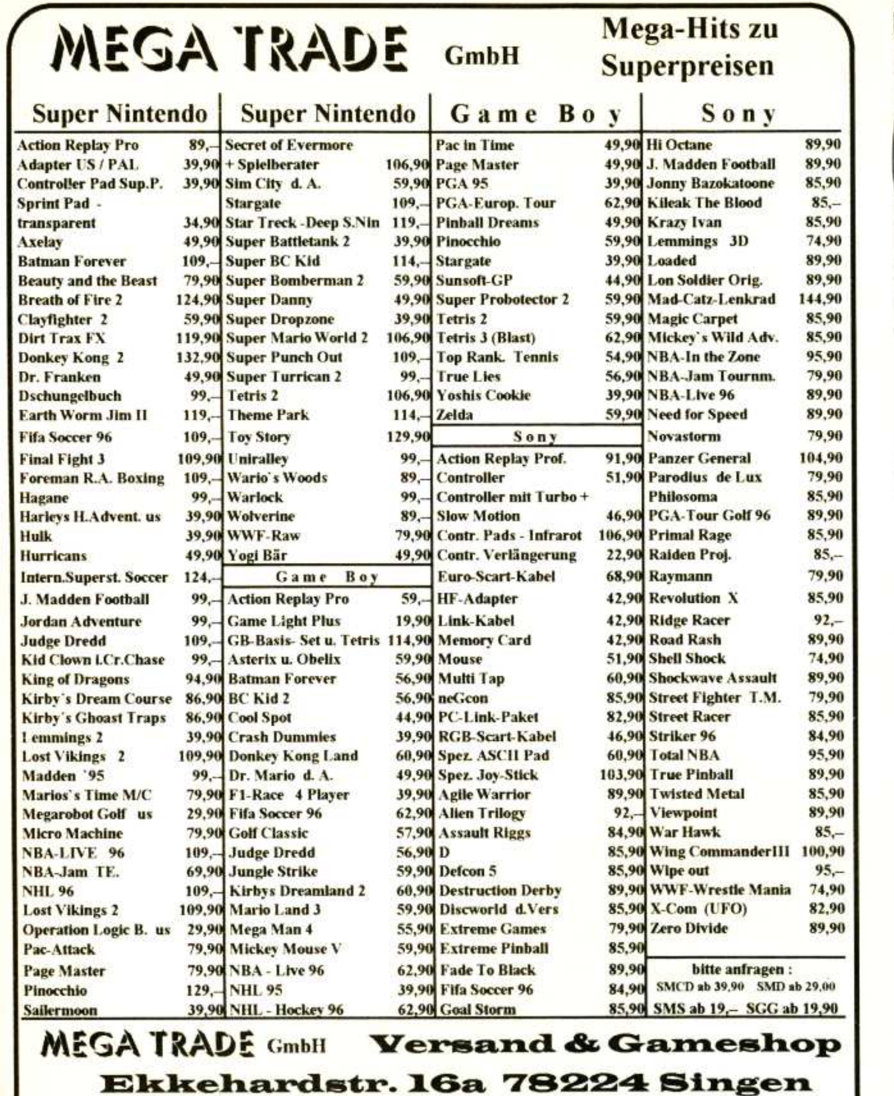
Die Gentechnologie ist schuld: Im Jahr 2003 teilt sich unser Erbgut in die Spezies Mensch, Ork, Crome und Mars, die 2413 schließlich den Krieg der Rassen entfachen. Als Feldherr der Menschheit lenkt Ihr aus der Vogelperspektive Eure Truppen: Ihr führt im Rundenschema Panzer, Geschütze und Mechs flott gegen den cleveren Computerfeind, weitet sich der Kampf jedoch über den aktuellen Bildschirm aus, wird's kompliziert: Um den sichtbaren Ausschnitt zu verschieben, müßt Ihr erst auf einen (ansonsten) überflüssigen Radar klicken und anschließend ein ominöses Rechteck verschieben. Die "War 2410"-Statistiken sind ein Witz: Hitpoints lest Ihr an Energiestreifen ab, die vier Eigenschaften Eurer Vehikel werden mit "gut", "mittel" und "schlecht" angezeigt. Grafik und Sound geben Euch den Rest: Die plumpen Sprites ruckeln vor sich hin, die Hintergrundmusik brummelt starre Dreiklänge – Hilfe, rettet mich! *oe*

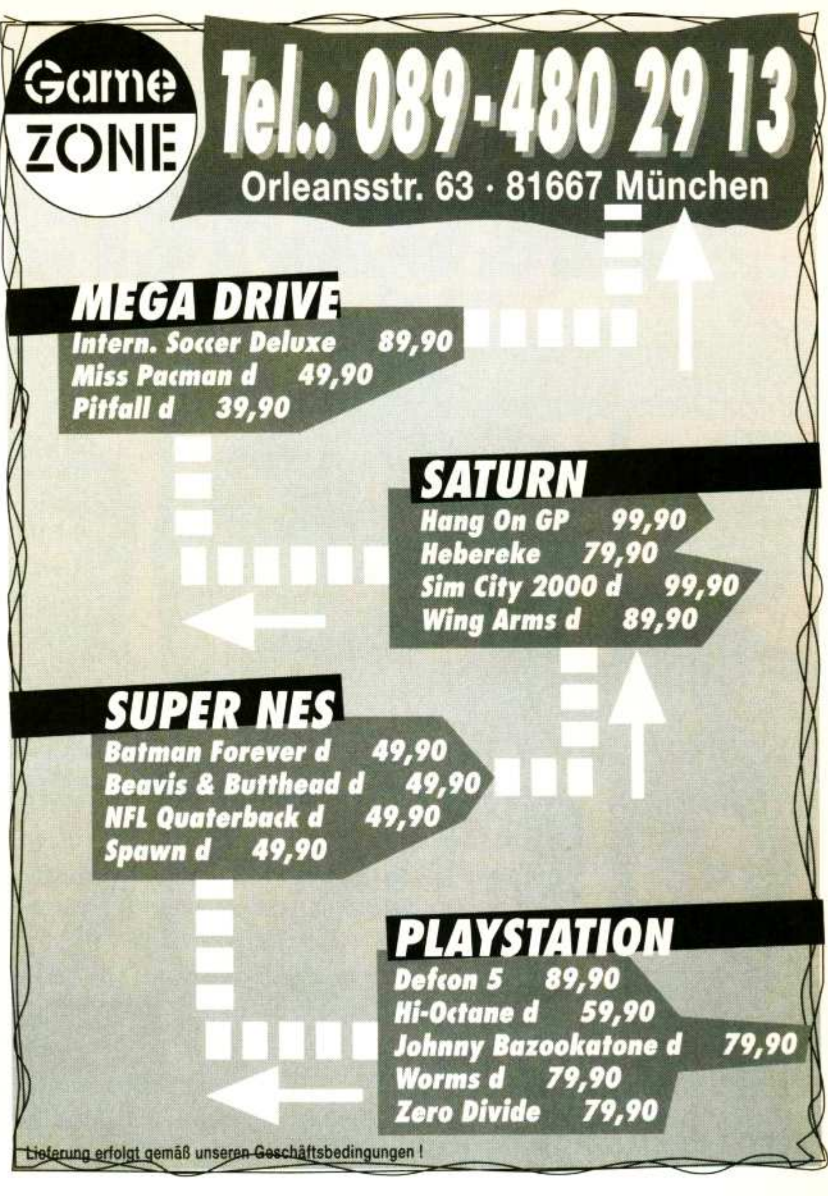
Erhältlich bei Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/556140



Die Kavallerie läßt's krachen: In der Stadt können sich Eure Truppen besonders gut verschanzen.







Telefon: 040/ 390 50 62



Telefon: 040/ 390 50 62

Händleranfragen erwünscht

Viele gebrauchte Spiele auf Lager

Inzahlungnahme von Spielen • Beim Kauf einer Konsole gibt es 10% Rabatt auf jedes Spiel! • Inzahlungnahme von Spielen

Sony PlayStation

PSX + Demo CD (dt.)	549,90
RGB-Kabel (dt.)	**29,90**
Link Kabel (dt.)	49,90
Antennenkabel (dt.)	54,90
Memory Card (dt.)	49,90
PSX 1 Controller (dt.)	49,90
PSX 2 Controller (dt.)	59,90
Commander Cont. (dt.)	49,90
Mad-Catz-Lenkrad	**155,90**
NeGcon Cont. (dt.)	89,90
3D Lemmings (dt.)	69,90
adidas Pow. Soccer	**95,90**
Agile Warrior (dt.)	99,90
Alien Trilogy (dt.)	**89,90**
Air Combat (dt.)	69,90
Assault Rigs (dt)	89,90
Battle Arena Toshiden dt.)	89,90
Battle Ar. Toshiden 2 (dt.)	99,90
Beyond the Beyond (dt.)	89,90
Chaos Control (dt.)	99,90
Chronicles of the Sword	99,90
Cyberia (dt.)	99,90
Defcon 5 (dt.)	89,90
Destruction Derby (dt.)	89,90
Discworld (dt.)	**99,90**
Extreme Games (dt.)	89,90
Extreme Pinball	99,90
FIFA Soccer 96 (dt.)	89,90
Gex (dt.)	99,90
Goal Storm (dt.)	89,90
Heberekes Popoito (dt.)	89,90
Jack is Back (dt.)	99,90
Kileak The Blood (dt.)	89,90
Krazy Ivan (dt.)	89,90
Loaded (dt.)	89,90
Megarace (dt.)	99,90
Magic Carpet (dt.)	94,90
Mickey´s Wild Adv. (dt.)	89,90
Museum Piece 1 (dt.)	99,90
Myst (dt.)	99,90
NBA-In the Zone	**99,90**
Need fpr Speed (dt.)	99,90
Necronome (dt.)	99,90
NFL Quaterback (dt.)	94,90
NHL Face Off (dt.)	**99,90**
PGA Tour Golf 96 (dt.)	89,90
Philosoma (dt.)	89,90
Primal Rage (dt.)	99,90
Rapid Reload (dt.)	79,90
Rayman (dt.)	89,90
Revolution X (dt.)	99,90
Ridge Racer Rev. (dt.)	99,90
Shell Shock (dt.)	99,90
Silverload (dt.)	99,90
Starblade Alpha (dt.)	89,90
Street Fighter Movie (dt.)	49,90
Street Racer (dt.)	99,90
Tekken (dt.)	89,90
Total NBA ´96 (dt.)	89,90
Twisted Metal (dt.)	89,90
War Hawk (dt.)	89,90
Wing Command. III	**94,90**
wipEout (dt.)	**89,90**
Worm (dt.)	89,90
WWF Arcade (dt.)	99,90

Sega Saturn

Saturn + 1Pad (dt.)	**499,90**
Action Replay (dt.)	79,90
Universal Adapter	49,90
Antennenkabel (dt.)	59,90
SAT 1 Controller (dt.)	49,90
SAT 2 Controller (dt.)	59,90
Probotector (dt.)	99,90
Alien Trilogy (dt.)	**99,90**
Aftermath (dt.)	109,90
Bug (dt.)	99,90
Blackfire (dt.)	99,90
Casper (dt.)	99,90
Clockwork Knight 1 (dt.)	89,90
Clockwork Knight 2 (dt.)	99,90
Congo (dt.)	99,90
Cyberia (dt.)	99,90
Cyber Speedway (dt.)	99,90
Descent (dt.)	**109,90**
Daytona USA (dt.)	99,90
Digital Pinnball (dt.)	99,90
FIFA Soccer 96 (dt.)	99,90
Galactic Attack (dt.)	89,90
Mystery Mansion (dt.)	99,90
NFL Quarterback 96 (dt.)	89,90
NBA Jam T.E. (dt.)	99,90
NBA Basketball (dt.)	99,90
NHL All Star Hockey (dt.)	99,90
Panzer Dragon (dt.)	99,90
Parodius (dt.)	89,90
Primal Rage (dt.)	99,90
Pebble Beach Golf (dt.)	99,90
Rayman (dt.)	99,90
Robotica (dt.)	99,90
Revolution X (dt.)	99,90
Sega Rally (dt.)	109,90
Shell Shock (dt.)	109,90
Shinobi X (dt.)	99,90
Street Fighter Movie (dt.)	99,90
Slayer (dt.	99,90
Street Racer (dt.)	89,90
Theme Park (dt.)	99,90
Thunderhawk 2 (dt.)	99,90
Toshinden Remix	**109,90**
Valora Valley Golf (dt.)	109,90
Victory Boxing (dt.)	99,90
Virtua Cop + Gun	**145,90**
Virtua Fighter Remix (dt.)	59,90
Virtua Fighter 2 (dt.)	109,90
Virtua Hylide (dt.)	99,90
Virtua Open (dt.)	99,90
Virtua Racing (dt.)	99,90
Virtua Snooker (dt.)	109,90
wipEout (dt.)	89,90
World Series Baseball	99,90

Panasonic 3DO

3DO+Starblade (dt.)	**499,90**

Super Nintendo

Super Nintendo (dt.)	179,90
Actionb Replay 3	69,90
Controller (dt.)	29,90
Asterix und Obelix (dt.)	129,90
Batman Forever (dt.)	99,90
Bomber Man 3 (dt.)	119,90
Casper (dt.)	**129,90**
Demolition Man (dt.)	99,90
Donald in Maui Mallard	139,90
Donkey Kong Country 2	129,90
Earthworm Jim 2 (dt.)	119,90
FIFA Soccer ´96 (dt.)	109,90
Mega Man 7 (dt.)	109,90
NBA Live 96 (dt.)	109,90
NHL 96 (dt.)	109,90
Pinocchio (dt.)	**119,90**
Primal Rage (dt.)	119,90
Secret of Evermore (dt.)	109,90
Super Mario Allstars (dt.)	64,90
Super Mario Kart (dt.)	64,90
Super Mario Paint (dt.)	64,90
S. Mario World 2 (dt.)	109,90
Superstar Soccer Del.	129,90
Theme Park (dt.)	109,90
Tim in Tibet (dt.)	119,90
Toy Story (dt.)	**129,90**
Urban Strike (dt.)	119,90
Water World (dt.)	119,90
WeaponLord (dt.)	**139,90**
WWF Arcade (dt.)	119,90

Bahrenfelder Straße 187 • 22765 Hamburg (Fünf Minuten vom Bahnhof Altona entfernt)

Videospiel-Kritik: So funkt

It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.

TEST & KRITIK

MAN!ACs sind von Geburt auf scharf auf jedes Spieledemo und jede Vorabversion. Doch getestet werden nur jene Module und CDs, die uns in einer "finalen" Version vorliegen, alle Spielelemente sowie die endgültigen Grafik- und Sounddaten enthalten. Vorabmodule oder -CDs wandern in den Aktuell- oder News-Teil, wo sie wertneutral vorgestellt werden.

Wehe jedoch, wenn das vorliegende Spiel testbar ist: Ein Profi mit mindestens zehnjähriger Spielerfahrung reißt sich das Produkt unter den Nagel, forscht nach Spielwitz, Grafik und Sound, vergleicht den Titel mit Konkurrenzprodukten und fällt schließlich sein gnadenloses Urteil. Das könnt Ihr im Meinungskasten nachlesen, während im Hauptteil des Tests der Spielablauf neutral beschrieben wird.

Offizielle Neuerscheinungen (mit deutscher Anleitung oder gar deutschen Bildschirmtexten) findet Ihr unter dem Motto "Spiele-Tests", US- und Japan-Spiele werden nach ähnlichem Schema in der Import-Rubrik (unter *Sony Dimension, Planet Saturn, 3DO Zone, Sega Sektor* oder *Nintendo Nation*) besprochen.

WERTUNG & PROZENTE

Die Meinung des Testers spiegelt sich in der Wertung wieder. Dennoch bestimmt kein Tester im Alleingang über Gedeih und Verderb eines Spiels. Mehrere Redakteure nehmen eine Neuerscheinung unter die Lupe und diskutieren die Wertungen bis auf das letzte Pünktchen aus. Unter **Grafik** werden Darstellung und Animation aller Sprites und Effekte, sowie der Hintergründe bewertet. Quantität, Qualität und technische Realisation spielen eine Rolle: Gibt's im neuen Jump'n'Run der Firma Nichigutsu nur eine Spielfigur, die vor zweifarbiger Klotzkulisse hin- und herruckelt, riecht das verdächtig nach einer Wertung von 10 bis 15 Prozent. Stecken hingegen im neuen Spiel von Giga-Games 92 unterschiedliche Levels mit parallaxenden Hintergründen, 128 aufwendig animierte Monster und eine Handvoll Zoom-Effekte, lassen wir uns zu einer Grafikwertung von über 90 Prozent hinreißen. Intros und Zwischensequenzen werden ebenfalls berücksichtigt, verschieben die Grafikwertung aber nur um wenige Punkte nach oben.

Beim **Sound** sieht's ähnlich aus: Musik und Effekte werden auf Vielfalt, Originalität und Qualität abgehorcht. Unterstützt die Musikbegleitung die Atmosphäre des Spiels oder ist das nervige Gedudel eine Beleidigung für jeden Billiglautsprecher? Sprachausgabe, Soundtrack und stilvolle Jingles schlagen ebenfalls zu Buche.

Grafik und Sound sind wichtige Aspekte, doch entscheidend sollte für Euch die **Spielspaß**wertung sein. Hier werden alle spielerischen und technischen Aspekte zusammengefaßt: Aufbau der Levels, Steuerung und Flexibilität der Spielfigur, Abwechslungsreichtum der Feinde, Gefahren, Gags und Rätsel, Dramaturgie, Atmosphäre und Komplexität. Kurz: Macht's Spaß, dem Obermotz eins überzubraten, kehrt Ihr auch nach Monaten noch gern zum Spiel zurück, fordern Euch Rätsel, Feinde und Hindernisse bis zum letzten? Wichtig ist, wie schnell Ihr in's Spiel reinkommt und wie lange Ihr (freiwillig) drinbleibt.





Umfang des Moduls. 1 MBit = 1.024 Bit (8 Bit = 1 Byte)



Code: Der Spielstand kann mit Hilfe eines Paßwortes festgehalten werden.


Angabe des Datenträgers: Dieses Spiel erscheint auf CD-ROM.


Das Spiel kann mit einer Spezial-Maus (von Sega, Sony oder Nintendo) gespielt werden.


Achtung, Raumklang: Dieses Spiel unterstützt Euren Surround-Decoder oder verblüfft durch QSound-Effekte.















ioniert's

Verstärkung gesucht!

Unser Team wird aufgestockt: Der Cybermedia-Verlag sucht für die MAN!AC sowie zukünftige Zeitschriften-Projekte qualifizierte Medien-Freaks. Dabei interessieren uns sowohl Konsolen-, als auch PC-Kenner, die ihr Know-How in verständliche Artikel packen können. Interessenten schicken ihre Bewerbungsunterlagen an das Meringer Headquarter.



Zahn der Zeit

Obwohl wir unsere Spielspaßwertung als "absolut" verstehen (ein 90%-Spiel ist auch im Jahr 2000 noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates ("FIFA Soccer", "NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führte zu Abwertungen. Trudelt z.B. die letzte Umsetzung eines älteren Spiels erst 18 Monate nach unserem Import-Test offiziell in Deutschland ein, hat es bis dahin oft schon ein paar Spielspaßpunkte verloren.


Der Spielstand wird auf Batterie oder Memory Card gespeichert.



Die MAN!AC-Altersempfehlung berücksichtigt Thematik und Komplexität eines Spiels.



Alle Bildschirmtexte wurden ins Deutsche übersetzt.

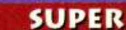

Geteilter Spielspaß ist doppelter Spaß: Dieses Spiel enthält einen Zwei-Spieler-Simultan-Modus.


Jetzt wird's eng: Drei oder mehr Spieler können mittels Adapter gleichzeitig teilnehmen.





SUPER	GUT	GEHT SO	NA JA	URKS



ROBERT BANNERT







Robert spielt:
1. Panzer Dragoon 2 (Saturn) • **2.** Atari Karts (Jaguar) • **3.** Super Mario RPG (Super Nintendo)

OLIVER EHRLE







Olli spielt:
1. Tekken (Playstation) • **2.** Bomberman '93 (Turbo Duo) • **3.** Final Match Tennis (Turbo Duo)

WINNIE FORSTER







Winnie spielt:
1. World Advanced Military Commander (Saturn) • **2.** Gun Griffon (Saturn) • **3.** Sega Rally (Saturn)

MARTIN GAKSCH



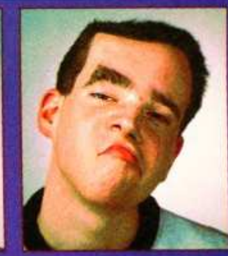




Martin spielt:
1. Lode Runner (Playstation & Saturn) • **2.** Panzer Dragoon 2 (Saturn) • **3.** NBA Hangtime (Automat)

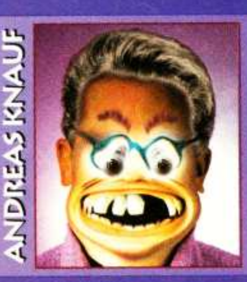
TOBI HARTLEHNERT



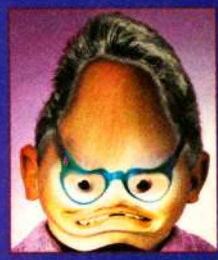




Tobias spielt:
1. Alien Trilogy (Playstation) • **2.** Panzer Dragoon 2 (Saturn) • **3.** Alone in the Dark 2 (Playstation)

ANDREAS KNAUF







Andreas spielt:
1. Soul Edge (Automat) • **2.** Ridge Racer Revolution (Playstation) • **3.** Street Fighter Alpha (Playstation)

HEINI LENHARDT







Heinrich spielt:
1. Civilisation 2 (PC CD-ROM) • **2.** Terra Nova (PC-CD-ROM) • **3.** NFL Gameday (Playstation)

Entwickler: Traveller's Tales • **Produzenten:** Craig Annis, Patrick Gilmore (Disney Interactive), Steve Riding (Sony) • **Design:** Jon Burton • **Programmierung:** Dave Dootson, Paul Hunter, Chris Stanforth • **Grafik:** Andy Ingram, Bev Bush, Olvier Wade, Ash Brannon • **Sound:** Patrick Collins

Toy Story

SN
MD

Seit MAN!AC 2/96 fiebern Grafik-Freaks dem Kinostart von "Toy Story" entgegen: Der erste komplett mit dem Computer berechnete Animationsfilm läuft seit dem 21. März endlich auch in deutschen Lichtspielhäusern. Im Kampf um die Vorherrschaft im Kinderzimmer spielt Ihr den Film in 17 Szenen nach. Am Geburtstag seines Besitzers erfüllt sich der Alptraum von Woody, dem Lieblingsspielzeug von Andy: Ein neumodisches Techno-Spielzeug, Spaceranger Buzz Lightyear, nimmt Woody's Platz als Lieblings-Puppe ein. In der Rolle des Stoffcowboys Woody setzt Ihr alles daran, Buzz vom Thron zu stoßen. Vor jedem Level umreißt ein kurzer Text Eure Aufgabe, dann spurtet Woody durch seitlich scrollende Plattform-Welten, durch Bücherschrank oder Domino-Spielfeld. In Andy's Kinderzimmer schickt Ihr die Plastikarmee auf Erkundungsmission, liefert Euch mit Buzz ein Kopf-an-Kopf-Rennen und verjagt den egozentrischen Super-Hero aus Eurem Alptraum. Zurück in der "wirklichen" Welt bugsiert Ihr in der Draufsicht mit einem ferngesteuerten Auto Buzz aus dem Fenster, um dann in rasantem Galopp auf Mini-Dino Rex vor den aufgebrachten Spielsachen zu flüchten. Schließlich verschlägt es Euch in ein Pizza-Restaurant: Ihr nehmt Euch vor den umhertrampelnden Menschen in acht und befreit in einem 3D-Level grüne Männchen aus einer Greifmaschine. Zu guter Letzt schließt Ihr mit Buzz doch noch Freundschaft.

"Toy Story" wird nur von Nintendo offiziell in Deutschland (mit deutschen Bildschirmtexten) angeboten. Sega-Anhänger greifen auf eine europäische PAL-Version mit mehrsprachiger Anleitung zurück. Import-Freaks aufgepaßt: Nur die PAL-Umsetzung der Super-Nintendo-Version ermöglicht Euch den Einstieg in spätere Levels. Alle anderen Modul-Varianten müssen leider ohne Paßwörter auskommen. *tb*

Großmaul Buzz Lightyear verfolgt den Stoffcowboy Woody bis in seine Alpträume: Ihr weicht seinen Laser-Schüssen aus und versetzt ihm mit Eurer Peitsche ein paar kräftige Hiebe.

Neben den technischen Leitern und Animateuren bei Pixar werkelten an "Toy Story" folgende Teams: Disney Interactive (Produktion, Musik, Animation von Woody's Lasso, Sprache), Traveller's Tales (Hintergründe, 3D-Animationen, Programmierung), Sony/Psygnosis (Produktion, Musik, Sound) und "Walt Disney Feature Animation & Disney Animation Services" (Produktion).

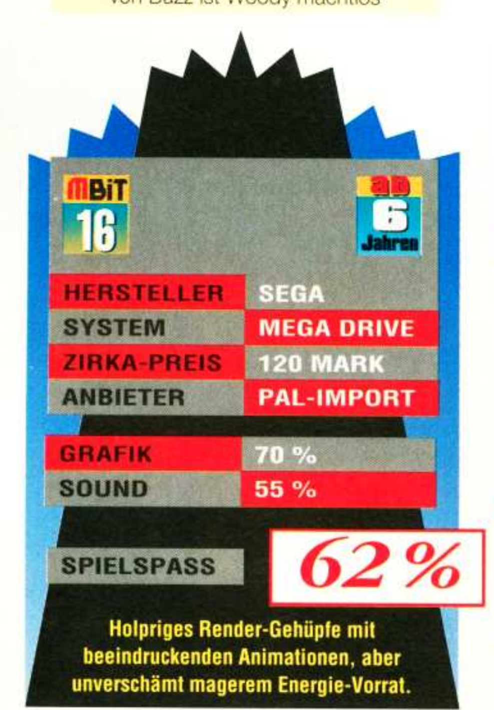
"Ego Check": Gegen die ausfahrbahren Flügel und den Raketenantrieb von Buzz ist Woody machtlos

RENDER-BLENDER • Die Sega-Fassung bringt mich dank fehlender Continue-Option und der spärlichen Lebensenergie (die nach einem durchgespielten Abschnitt nicht aufgefrischt wird!) zur Weißglut. Doch auch die Paßwörter der Nintendo-Version sorgen beim hakeligen Gehüpfe mit dem ungelenken Riesen-Sprite Woody nicht für Laune. Nur die beschwingte Musik von Randy Newman und die flüssigen Animationen der Akteure können Euch für kurze Zeit vor den Bildschirm fesseln. Der Film von Pixar ist ein technischer Meilenstein in der Geschichte der Computeranimation, das Modul verstaubt nach dem Durchspielen im Software-Archiv – nur hartgesottene Jump'n'Run-Freaks kramen Woody und seine Kumpels ab und zu aus dem Spielzeug-Regal hervor, da ausdauernde Spieler durch kurzweilige Perspektiven-Wechsel (3D- und Von-Oben-Ansicht) belohnt werden.





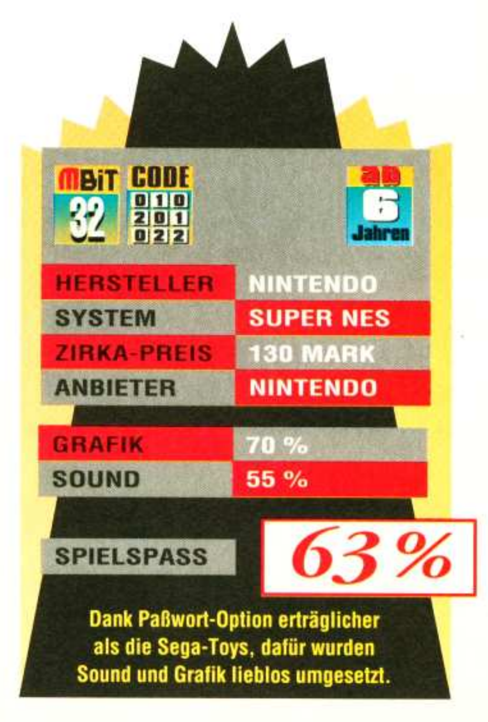






32 MBit? Die Zwischenbilder wurden auf dem Super NES um einige Szenen gekürzt, statt dessen gibt's nur Text.


Wo gibt's denn so was: Kleine grüne Männchen mit drei Augen in einer Jahrmarkt-Greifmaschine.



Andere Versionen
Derzeit sind keine weiteren Umsetzungen geplant.

Entwickler: Crystal Dynamics, USA

Gex

Nachdem sich der grüne Gecko mit der losen Schnauze auf 3DO- und Saturn-Plattformen tummelte, setzt er jetzt zum Sprung auf die Playstation an: Im FMV-Intro fliegt Ihr mit einer imaginären Kamera einer schmackhaften Mücke hinterher und beobachtet, wie sie Gex bei abendlicher Fernseh-Session vernascht. Dummerweise wurde die Fliege von Insekten-Obermotz Rez geschickt, um den ahnungslosen Gex in seine digitale Welt hinter den Bildschirm zu beamen. Eurer Echse bleibt nichts anderes übrig, als sich durch Dschungel-, Kung-Fu- und Spielzeug-Szenarien bis zu Rez' Hauptquartier durchzuschlagen, um wieder in die reale Welt zu gelangen. Auf Eurem hindernisreichen Weg schnappt Ihr Euch mit einem lässigem Zungenschnalzer Extraleben, Feuer- oder Eis-Odem und frische Lebensenergie. *tb*



Die Ninja-Kröte fuchtelt mit Schaschlik-Spießen, Ihr fegt den Widersacher mit einem Feuerball vom Bildschirm.

CODE 010 201 022 — ab 6 Jahren

HERSTELLER	CRYSTAL DYNAMICS
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	SONY
GRAFIK	60 %
SOUND	65 %
SPIELSPASS	64 %

Umsetzung geglückt, Patient mampft weiter: Großmaul Gex müht sich hinter der Mattscheibe durch kantige Plattform-Welten.

MAMPF-MANIAC • "Gex" fühlt sich auf der Playstation wohl: Die Hintergrund-Grafik hat nichts von ihrer Farbenpracht eingebüßt, das FMV-Intro technisch im Vergleich zu 3DO und Saturn die Nase vorn. Zudem steuert sich der Sony-Gecko nicht so hektisch wie seine 32-Bit-Kollegen. Wer sich an zahlreichen nervigen Stellen und der hakeligen Steuerung nicht stört, watschelt durch gradlinige Plattform-Welten, doch gelegentliche Bonus-Höhlen und vielfältige Einsatzmöglichkeiten Eurer Echse halten Euch nur kurz bei Laune: Geübte Hüpf-Artisten mampfen sich an einem Nachmittag durchs goldene Heuschrecken-Paradies.

Trotz verstärktem Playstation- und Sega-Engagement sind Crystal Dynamics die Hausentwickler fürs 3DO: Ihr "Crash 'n Burn" lag 1993 der ersten Auflage des Multiplayers bei, seit letztem Jahr wird das Panasonic 3DO in den USA mit "Gex" gebundelt.

Andere Versionen
Die Saturn-Umsetzung wurde in MAN!AC 3/96 mit 64% Spielspaß bewertet, ebenso die 3DO-Urfassung in MAN!AC 10/95.

Produzent: Perfect Entertainment, UK

Wipeout



Eine Steigung bremst Euren Gleiter ab. Danach solltet Ihr so schnell wie möglich ein Beschleunigungsfeld überfliegen.

Beliebte Kombination: Zwischen zwei Speed-Up-Feldern befindet sich ein Extra-Lieferant.

Im Hinblick auf das letzte Weihnachtsgeschäft hat Psygnosis' "Wipeout" maßgeblich zum Erfolg der Playstation in Europa beigetragen. 45.000 Stück des Gleiterrennens haben die Engländer abgesetzt. Zudem sind zahlreiche Merchandising-Artikel – von der Girlie-Wear für Raverinnen bis hin zum passenden Techno-Soundtrack – erschienen. Während das englische Inhouse-Team an der Fortsetzung "Wipeout 2097" werkelt, hat Sega klammheimlich eine Lizenz erworben und "Wipeout" zusammen mit drei weiteren Spielen auf den Saturn portieren lassen.

SATURN

Anfang des zweiten Jahrtausends messen sich mutige Rennfahrer in der Formel 3600 Anti-Gravitations-Liga. Mit einem von acht unterschiedlichen Düsenjägern, die in vier Teams eingeteilt sind, heizt Ihr über sechs abstrakte Kurse. Alle Gleiter sind mit zwei Luftbremsen ausgerüstet, mit denen Ihr Steilkurven links oder rechts anbremst. So gelingt es Euch, Euer Sled durch die enger geschnittenen Kurse zu zirkeln. Wer trotzdem mit der Wand kollidiert, sollte schnell über eines der blauen Pfeil-Felder fliegen, die Euren Jäger kurzzeitig auf Top-Speed bringen. Neben den Beschleunigungsfeldern liegen auch Extras auf der Bahn: Je nach Farbe des Feldes erhaltet Ihr Elektroblitz, Lenkrakete oder Minen, die Ihr auf die sieben gegnerischen Gleiter abfeuert. In besonders heiklen Situationen – wenn Euch der Kommentator auf eine anfliegende Lenkrakete hinweist – dient ein Schutzschild zur Abwehr der Attacke. Im Zwei-Spieler-Modus könnt Ihr dem menschlichen Gegner auch noch sein Extra stibitzen oder die Steuerung umkehren. Um im Liga-Modus zu gewinnen, müßt Ihr auf sechs Rennstrecken (plus einer versteckten siebten) die meisten Punkte sammeln. Ihr rast dabei durch beleuchtete Tunnels, enge Felsklüfte und über Hochebenen.

Habt Ihr die Saison als Sieger beendet, geht's in der Rapier-Klasse weiter – hier saust Ihr annähernd doppelt so schnell über die Strecken. *oe*



HERSTELLER	PSYGNOSIS
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	80 %
SOUND	80 %
SPIELSPASS	84%

Kompromißlos schnelles Gleiterrennen mit reichlich Grafik-Bugs. Spielerisch fast identisch mit der Playstation-Fassung.

POLYGON-VERFALL • "Wipeout" für den Saturn? Einen dezent skeptischen Gesichtsausdruck konnte ich mir bei dieser Nachricht nicht verkneifen. Doch das Ergebnis überzeugt: Da die Grafikauflösung spürbar runtergefahren wurde, ist die Saturn-Fassung keinen Stundenkilometer langsamer als die Playstation-Raserei. Ihr heizt über Bodenwellen, legt Euren Gleiter in die Kurve und springt mit einem Affenzahn über Abgründe. Saust Ihr gegen eine Wand, offenbart sich aber ein typisches Saturn-Problem: Ganze Bergketten verschwinden plötzlich und gestatten einen Blick auf den Hintergrund. Auch das ruckartige Auftauchen von Streckenelementen und Felsmassiven ist deutlicher zu sehen als auf der Playstation. Was die Steuerung betrifft, müßt Ihr etwas früher einlenken und schon in der Venom-Klasse mehr mit den Luftbremsen arbeiten.



Um den Gegner aufzuhalten, macht Ihr von Lenkraketen, Minen und anderen Waffen Gebrauch.

Auf der Playstation selten zu beobachten, beim Saturn-"Wipeout" oft zu sehen: Verschwindende Polygone.



Wohin? Auf späteren Strecken könnt Ihr Euch für einen von zwei Wegen entscheiden – welcher ist länger?



Wegrationalisiert: Im Tunnel bekommt Ihr leider keinen Halleffekt mehr auf die Ohren.

Andere Versionen

"Wipeout" für die Playstation haben wir in MAN!AC 10/95 mit 85% Spielspaß bewertet. Die Fortsetzung erscheint im Herbst.

Entwickler: Haus Teknikka

Frantic Flea

Nicht nur im Fernseh-Cartoon, auch im gleichnamigen Videospiel wird der putzige Floh Frantic von den fiesen Insideos gejagt: Die außerirdischen Bösewichte haben Frantics Kumpel in ihren Raumschiffen entführt, wo die Flöhe in Elektrokäfigen, Genmanipulationsanlagen und anderem Folterwerkzeug eingespannt werden. Als blinder Passagier auf der Alien-Flotte mutiert Ihr per Vergrößerungsmaschine zur Monster-Kakerlake und sammelt Eure Freunde in 18 Raumschiff-, Eis- und Höhlenlevels. Aus der Seitenperspektive laßt Ihr Euren Helden rennen, springen, Maschinen per Tornado einreißen, später auch fliegen und an der Decke entlang laufen. Bevor Ihr zum Levelausgang eilt, müßt Ihr eine steigende Zahl von Flöhen befreien: Dabei hetzen Euch nicht nur das Zeitlimit, sondern auch die tobenden Aliens, elektrische Todesfallen und die stetige Dezimierung Eurer Artgenossen. *oe*

MBIT	16
CODE	010 201 022
AB	6 Jahren
HERSTELLER	GAMETEK
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	GAMETEK
GRAFIK	66 %
SOUND	67 %
SPIELSPASS	62 %

Flottes Cartoon-Jump'n'Run mit einfarbiger, aber witziger Grafik, groovigen Jazz-Sounds und Mangel an Abwechslung.

Während es in den "Frantic Flea"-Levels allerlei ulkige Todesmaschinen zu bestaunen gibt, findet Ihr kaum Extras: Ihr begnügt Euch mit spärlich verteilten Bonus-Leben, kurzer Unbesiegbarkeit und den Frantic-Flügeln.



Der Traum jeder Putzfrau: Eine Maschine zerbrutzelt vollautomatisch Ungeziefer zu organischem Brei.

FLINKES UNGEZIEFER • "Frantic Flea" spielt sich dank sauberer Steuerung recht flott und hält Sadisten mit witzig-makaberen Todesmaschinen bei Laune. Habt Ihr jedoch alle Fallen gesehen, geht Euch der Floh auf die Nerven: Selten wird Euer Timing-Vermögen durch eine bewegliche Plattform auf die Probe gestellt, simples Ausweichen und Tornadoangriffe bestimmen das Spiel. Davon lenken auch die flotten Jazz-Rhythmen und pfeifenden Cartoon-Sounds nicht ab – auf Dauer ist "Frantic Flea" ganz schön eintönig.

Andere Versionen
Derzeit sind keine weiteren Versionen geplant.

Entwickler: Infogrames, Frankreich • Produzent: Bruno Bonnell • Desiggn: Hubert Chardot • Grafik: Clerish Anton • Programmierung: Pascal Craponne • Sound: Tierre Carron

Alone in the Dark 2: Jack is back

PS SATURN

Trotz europäischem Ursprung erschien die Saturn-Version von "Jack is back" zuerst in Japan. Fast zeitgleich zum Infogrames-Titel veröffenticbte der Nippon-Hersteller Jasrac seine "Alone in the Dark"-Persiflage "Welcome House" (Bilder): Jack wurde gegen einen schlacksigen Polygon-Blödel ausgetauscht, die schiefe Bruchbude wird in Echtzeit berechnet.

In seinem PC-Klassiker "Alone in the Dark" setzte Infogrames-Designer Hubert Chardot zum ersten Mal Polygon-Akteure anstatt gezeichneten Adventure-Helden ein. Seine Figuren schritten durch gezeichnete Kulissen, im Vorder-oder Hintergrund wird regelmäßig die Kameraeinstellung gewechselt: Während die meisten Blickwinkel der Übersichtlichkeit dienen, vermittelten besonders schräge Kameraeinstellungen kinoreifes Gruselflair.

Nach über zwei Jahren wird mit "Jack is Back" die Fortsetzung des 3D-Pioniers für Konsolen umgesetzt, entgegen den PC-Vorbildern sind Saturn- und Playstation-Akteure in schicke Texturen geschlüpft. Während Detektiv Jack (oder sein weibliches Gegenstück) im ersten Teil durch eine Horror-Villa irrte und sich mit Monstern aus Lovecrafts Cthulu-Mythos herumschlug, wurde die zweite Episode mit Action-Einlagen gespickt: Euer Held sucht nach einem verschollenen Kollegen und legt sich dabei in Garten-Labyrinth und Villa mit einem unheimlichen Schmuggler-Ring an. Die blonde Polygon-Maid ist diesmal in der Dedektei geblieben.

Wie im Vorgänger sammelt Jack Automatik-Gewehr, Magazine, Bücher, Pfeifenreiniger und ähnliches Abenteuer-Beiwerk ein. Wer Seil und Wurfanker verknoten oder die Zeitung unter der Tür durchschieben will, wechselt ins Aktions-Menü. Eine Auflistung zeigt mögliche Handlungen für jedes Objekt und Munition für Eure Knarre an. Nach einem Blick auf Euren Charakter könnt Ihr Euch für eine Nahkampfoffensive entscheiden oder Euren Helden schuften lassen: Jack verrückt das Mobiliar oder schiebt schwere Steinquader zur Seiten. Aktionen wie Öffnen oder Schließen hat man Eurem Helden diesmal vorenthalten. *rb*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund. Tel. 0231/556140

Jack findet seinen toten Freund und Ausbilder: Unter dem Leichnam findet Ihr Notizblock und Pfeifenreiniger.



Um dem Hackebeil des kleinen Kochs zu entkommen, erledigt Ihr eine Etage tiefer einen Gangster in Unterwäsche und schlüpft in das Nikolaus-Kostüm Eures Opfers.

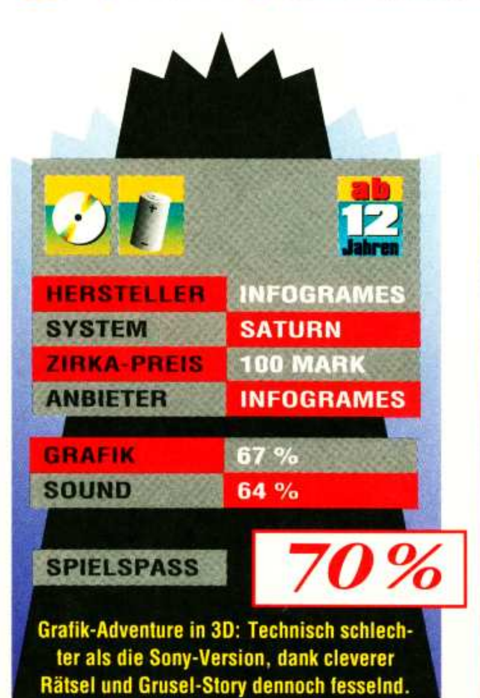
POLYGON-PUZZLER • Optisch wurden die Konsolen-Versionen gehörig aufgemotzt, spielerisch überzeugt der Titel nach wie vor als ausgeklügeltes Grusel-Abenteuer mit Action-Einschlag. Trotzdem ist die Umsetzung des verstaubten Adventures fraglich, denn träge Menüsteuerung und langatmige Feuergefechte sind nicht mehr zeitgemäß. Dafür genießen geduldige Puzzler ein detailliertes Abenteuer mit zünftigem Grusel-Flair und intelligenten Rätseln, lediglich die unnötig vielen Kämpfe nerven: Während die knallharten Monster im ersten Teil noch sparsam und clever plaziert wurden, lauert in "Alone 2" hinter jeder Ecke ein Polygon-Psychopath. Wer altbackenes PC-Handling und Monster-Flut verkraften kann, freut sich über ein motivierendes Abenteuer mit deftigem Puzzle-Niveau, spielerisch allerdings deutlich schwächer als der Vorgänger.



Wer die steinerne Sonnenuhr verrücken will, wählt im Aktions-Menü die Funktion "Verschieben".



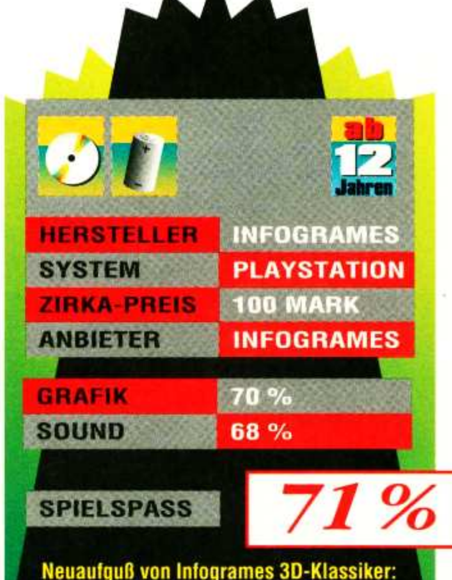
Kimme und Korn, das Ziel ist vorn: Bis Ihr Eure Feinde trefft, hat man Euch oft schon längst über den Haufen geknallt.



ab 12 Jahren

HERSTELLER	INFOGRAMES
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	INFOGRAMES
GRAFIK	67 %
SOUND	64 %
SPIELSPASS	70 %

Grafik-Adventure in 3D: Technisch schlechter als die Sony-Version, dank cleverer Rätsel und Grusel-Story dennoch fesselnd.



ab 12 Jahren

HERSTELLER	INFOGRAMES
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	INFOGRAMES
GRAFIK	70 %
SOUND	68 %
SPIELSPASS	71 %

Neuaufguß von Infogrames 3D-Klassiker: Ausgeklügeltes Adventure in PC-Manier, spielerisch schwächer als Teil 1.

Andere Versionen

"Alone in the Dark" für das 3DO wurde in MAN!AC 9/95 mit 79% Spielspaß getestet.

Entwickler: Arc Developments, GB

Johnny Bazookatone

3DO

Render-Hopser Johnny Bazookatone in der Unterwelt: Nach einem Bazookatone-Gig mopst Höllenfürst El Diablo Johnnys Lieblings-Gitarre; der stürmt kurzerhand den Hades und heizt Diablos Schergen mit harten Riffs ein. Wenn Johnny in die Seiten schlägt, lösen sich selbst hartnäckige Skelette in grünen Dunst auf, nach ausdauerndem Arm-Geschwinge entlockt er dem martialischen Instrument einen höllischen Mega-Akkord, der etliche Fieslinge auf einmal wegbläst. Hat es Johnny besonders eilig, nimmt der Mini-Star den Level mit flottem Pogo-Schritt.

Zombies auf dem Friedhof: Johnny flüchtet auf eine Gruft.

Grafik und Sound sind kaum schwächer als bei den Saturn- und Playstation-Versionen, Level-Design und Steuerung identisch: Johnny bietet innovativ präsentierte Hüpfkost ohne spielerischen Tiefgang oder Finessen. Leider krankt die neuartige Steuerung auf dem 3DO unter mieser Kollisionsabfrage *rb*

HERSTELLER	U.S.GOLD
SYSTEM	3DO
ZIRKA-PREIS	110 MARK
GRAFIK	61 %
SOUND	71 %
SPIELSPASS	58%

Witziges Jump'n'Run mit ungewöhnlichem Helden: Spielerisch flach und eine Spur zäher als auf Playstation und Saturn.

Andere Versionen
Die Saturn- und Playstation-Versionen wurden in MAN!AC 4/96 mit 61% Spielspaß getestet.

Entwickler Xatrix Entertainment, USA • **Produzent:** Joan Wood • **Design**: Chris Morrow • **Programmierung:** Franck De Girolami • **Grafik**: Jason Kaehler • **Sound:** Alberto Garcia

Cyberia

PS

Interplays Spion Zak auf gerenderten Abenteuer-Pfaden: Der Ex-Sträfling soll im geheimen Cyberia-Komplex den Prototyp eines neuen Jägers entwenden und in "Rebel Assault"-ähnlicher 3D-FMV-Action Feindgeschwader zerblasen. Bevor Zak die Cyberia-Station verlassen und die neuen Waffe einsetzen kann, müßt Ihr Adventure-Puzzles lösen und schnelle Reaktionen beweisen. Zaks Handlungen beschränken sich auf simplen Richtungswechsel mit sporadischen Action-Einlagen, Adventure-Profis beklagen den mangelhaften Rätsel-Gehalt und die primitive Benutzerführung. Elementare Adventure-Aktionen wie Öffnen, Schließen oder Sprechen hat man einfach ignoriert, zudem kann die sterile Kulisse mit zeitgemäßen Render-Produktionen nicht mehr mithalten. Optik und Klang sind einen Tick besser als auf Saturn und 3DO, spielerisch blieb alles beim alten. *rb*

Vor einer Action-Sequenz: Zak bedient eine Plasma-Kanone.

HERSTELLER	INTERPLAY
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	110 MARK
GRAFIK	60 %
SOUND	64 %
SPIELSPASS	46%

Mäßig spannender Render-Reigen mit Abenteuer-Einschlag und FMV-Action. Spielerisch fad, technisch nicht zeitgemäß.

Andere Versionen
Die Saturn- und 3DO-Versionen wurden in MAN!AC 4/96 mit 46% Spielspaß getestet.

Entwickler: Capcom, J

Mega Man X3



An besonders schweren Stellen unterstützt Euch Dr. Light mit einem zweiten Roboter-Modell mit Laser-Schwert.

Im Aufzug gerät Mega Man in einen Hinterhalt.

Acht Mechs stellen sich Euch in den Weg.

In der Mitte jeder Welt ist eine Schleuse installiert, die als Rücksetzpunkt und auch als Kampfarena fungiert.

Auch Knobeln muß sein: An diesen Energiecontainer gelangt Ihr nur mit dem Steinbohrer.

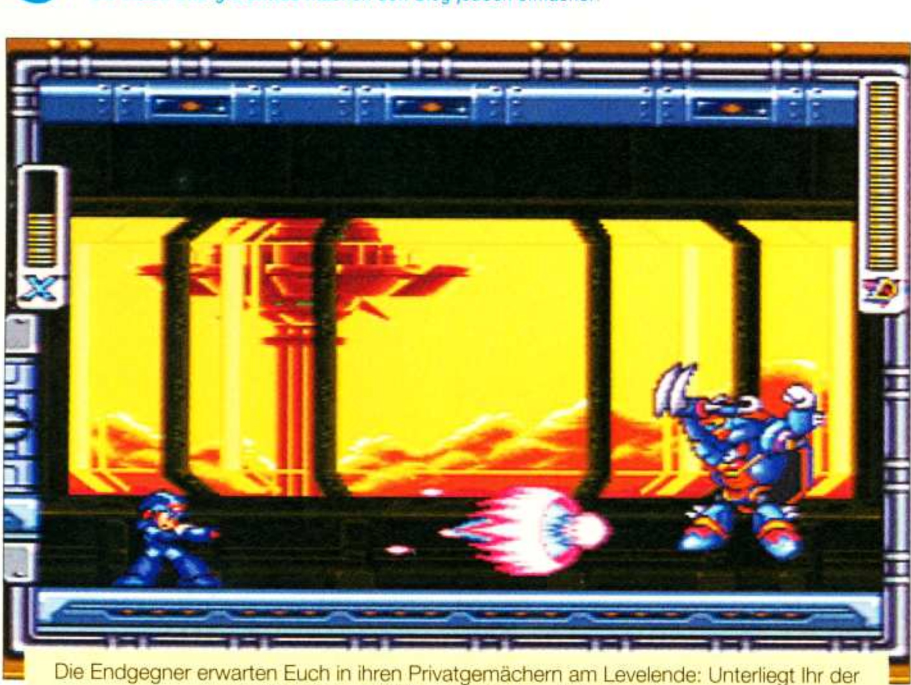
Auch im Fernsehen hat "Mega Man" seinen Kampfgeist bereits bewiesen. In der (recht dümmlichen) Zeichentrick-Serie "Captain N" trat der metallblaue Hüpfling jedoch nur als Statist auf. Erst seit Anfang April kommen "Mega Man"-Fans voll auf Ihre Kosten: Der hüpfende Roboter verteidigt verteidigt in der nach ihm benannten Zeichentrickserie "Mega Man" seinen eigenen Platz in den Morgencartoons von K-RTL.

SN

Frohe Geburtstagslieder schallen aus der MAN!AC-Redaktion, ein Kuchen mit 15 Kerzen beleuchtet den Cybermedia-Konferenztisch. Bedankt sich Olli bei seinem Auto für treue Dienste oder feiert Winnie mit neuer Freundin in Mering? Nein, "Mega Man" startet zu seinem fünfzehnten Nintendo-Jump'n'Shoot – zur Feier des Tages wurde ihm ein C4-Chip ausgegeben.

Wer den sympathischen Blechraudi aus früheren Schlachten kennt, fühlt sich in "Mega Man X3" sofort heimisch: Nach dem spielbaren Intro, einem Merkmal der "X"-Serie, landet Ihr auf der bewährten Oberwelt, von wo aus Ihr alle acht Sigma-Kampfkolosse direkt anwählen könnt: Acid Seaforce, Frozen Buffalio und Co. haben Euch nach alter Tradition je einen trickreichen Dschungel-, Eis- oder Industrielevel zusammengeschustert, in denen sie Schußanlagen und Nahkampfroboter genauso großzügig verteilt haben wie Energie-Extras und Bonusleben. Am Levelende wartet schließlich der jeweilige Oberrobot, der Euch mit seinen persönlichen Combat-Techniken durch die Luft wirbelt. Um sich zu verteidigen, verfügt Mega Man über einen Super-Sprint und Laserkanone. Haltet Ihr den Feuerknopf gedrückt, sammelt Ihr Energie für einen durchschlagekräftigen Mega-Schuß. Habt Ihr den finalen Metallbastard in seine Einzelteile zerlegt, dürft Ihr seine Spezialwaffe (z.B. ein Vereisungsstrahl oder eine Plasmakanone) behalten. Mit der neuen Waffe könnt Ihr nicht nur mehr Schaden anrichten, sondern auch in früheren Levels neue Wege zu unentdeckten Schätzen öffnen. *oe*

AUFGEKOCHT • So kennen wir ihn, so mögen wir ihn: In seinem neusten Abenteuer hat "Mega Man" nichts an Charme verloren. Wie in seinen vergangenen Schlachten besticht der Held durch pixelgenaue Steuerung und Kollisionsabfrage, statt blindwütigen Kamikaze-Gegnern stellen sich Euch zielende Raketenwerfer-Mechs in den Weg, die Euch sogar ausweichen und verfolgen. Dank C4-Unterstützung bleibt jegliches Ruckeln und Flackern aus, trotz bildschirmfüllender Endgegner (oder Regen im Vordergrund) bleibt der Spielablauf immer flott. Die schruppenden Rock-Gitarren passen zur Roboter-Action, zum Ohrwurm fehlen jedoch eingängige Soli-Melodien. Im Vergleich zu den Vorgängern wirkt das Levelsdesign mit seinen unzähligen Winkeln und Geheimgängen ausgeklügelter, die vielen Energie-Extras machen den Sieg jedoch einfacher.





Die Endgegner erwarten Euch in ihren Privatgemächern am Levelende: Unterliegt Ihr der Kampfmaschine, dürft Ihr das Duell sofort wiederholen.

ROCKMAN X3

GAME START
PASS WORD
OPTION MODE

MBIT 16 | CODE 010 201 022 | ab 6 Jahren

HERSTELLER	CAPCOM
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	LAGUNA
GRAFIK	73 %
SOUND	69 %
SPIELSPASS	79 %

Traditionelle MegaMan-Action mit liebevollen Levels: Fair, ruckfrei und leichter als die Vorgänger.

Andere Versionen

Keine weiteren Umsetzungen geplant. Den Vorgänger "Mega Man X2" testeten wir in MAN!AC 10/95 mit 76% Spielspaß, "X1" ist ähnlich gut. "Mega Man 7" fürs Super NES findet Ihr in MAN!AC 11/95.

Produzent: Chris Whaley • Programmierung: Kelly Walker, Amir Zbeda • Grafik: Holliday Horton, Scott Atkins, Milo Cooper, Kevin Weinstein • Sound: Joe Height, Rex Baca, Craig Ostrander • Musik: The Pinnacle Goup

NFL Gameday



Dank NFLPA-Lizenz wird der echte Name Eures aktuell gesteuerten Spielers ständig eingeblendet.

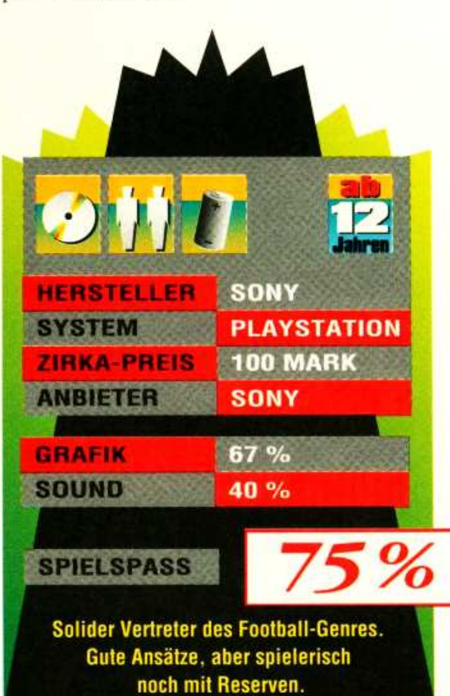
Nach Eishockey und Basketball setzt Sony weiter auf American-Sports: Diesmal ist Football an der Reihe. Gleich drei Lizenzen (NFL, NFLPA, Stats) sorgen für Realismus: Alle originalen Teams und NFL-Spielmodi sind eingebaut, sowie die meisten der aktuellen Spieler. Dank 32-Bit-Power gibt's mehrere Spielperspektiven zur Auswahl, realistisch modellierte Stadien und digitalisierten Sound. Die Spieloptionen umfassen Vorsaison, Liga, Playoffs sowie Trading-Funktionen zum Spielereinkauf und -tausch. Statistiken werden für die komplette Saison geführt und auf Memory Card gesichert. Ein Zwei-Spieler-Modus ist wie üblich vorhanden, verschiedene Schwierigkeitsgrade machen das Matchup gegen den Computer interessant.


Alternativ wird in der isometrischen Sicht gespielt.





OHNE BLÖSSE • Auch das Football-Spiel der Sony-Studios präsentiert sich durchdacht und ohne größere Schwächen. "Gameday" hat alles, was man verlangt – Ligamodus, echte Spielernamen und Statistiken bis zum Abwinken. Positiv fallen die vielen Bewegungsmöglichkeiten der Spieler auf. Leider ist das in der Realität dank hektischer Feldaktionen und der Belegung sämtlicher Feuerknöpfe und Taster eher ein bißchen verwirrend. Dezent hölzerne Animationen (trotz Motion-Capturing) und ein etwas abgehackt wirkender Spielverlauf helfen da nicht viel weiter. Das Playbook ist erfreulich gut bestückt und die Umsetzung der Taktiken auf dem Spielfeld ist gelungen – auch wenn mal wieder die John-Madden-Serie grüßen läßt und Pässe zu oft als Interception enden. Der tollen Präsentation steht leider ein mickriger Sound gegenüber, ein Kommentator fehlt gänzlich. Insgesamt zeigt "NFL Gameday" gute Ansätze bei Steuerung und Spieloptionen, spielerisch klafft noch eine deutliche Lücke zu den besten Football-Modulen der 16-Bit-Generation.



HERSTELLER	SONY
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	SONY
GRAFIK	67 %
SOUND	40 %
SPIELSPASS	75 %

Solider Vertreter des Football-Genres. Gute Ansätze, aber spielerisch noch mit Reserven.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

Entwickler: Electronic Arts, Kanada

The Need for Speed


Im Lamborghini dem Sonnenuntergang entgegen: Vor dem Rennen wählt Ihr Morgengrauen, Mittag- oder Abendstimmung.


Wer keine der beiden Außenperspektiven wählt, hockt sich hinters Steuer und blendet bei Bedarf die Armaturen aus.


Schlitterpartien ignorieren die Ego-Ansicht: Ihr manövriert Euren Wagen auf die Straße zurück oder wendet.

Unter "Auto Schaufenster" studieren Automobil-Liebhaber die Daten ihres Wunschmodells, hören sich die Geschichte des Wagens an und sehen das Auto per FMV-Video in Aktion. Sprachausgabe und Texte sind wahlweise in Deutsch oder Englisch.







PS

Über ein halbes Jahr nach dem 3DO-Debüt von "Need for Speed" fegen auch Playstation-Besitzer mit Edel-Karossen von Porsche, Ferrari und Lamborghini über die Landstraße. Während 3DO-Besitzer sich auf Kopf-an-Kopf-Rennen mit dem einsamen X-Man beschränken müssen, wurden der Playstation-Version neue Optionen spendiert: Wer nicht im "Time Attack"-Modus seine Rekorde aufmotzen oder im Duell einzelne Gegner ausmanövrieren will, rast mit einer achtköpfigen Meute über den Parcours und kämpft in klassischer Rennspiel-Manier um eine gute Plazierung. Neben den Zusatz-Features und den ursprünglichen Kursen gibt es auf der Playstation drei neue Strecken: Der "Need for Speed"-Fahrer macht die Stadt unsicher oder genießt im Wald und auf schmalen Pässen Natur-Panoramen. Romantiker stellen vor dem Start die Tageszeit um: Ihr fahrt der aufgehenden Sonne entgegen oder bewundert malerisches Abendrot.


Neu ist der Zwei-Spieler-Modus: Der geteilte Bildschirm ist gestaucht, Euer Wagen reagiert eine Spur träger.

Auf den neuen Kursen müßt Ihr die Zielgerade erreichen, die drei klassischen "Need for Speed"-Straßen fordern mit zahlreichen Kontrollpunkten und verschlängeltem Kurs besonders viel Ausdauer. Am Checkpoint entscheidet Ihr Euch für einen Menüpunkt: Wer mit seiner Plazierung nicht zufrieden ist, studiert im "Replay"-Modus seine Fehler und fährt das letzte Kursstück nocheinmal ab. Erfolgreiche Fahrer starten direkt zum nächsten Kontrollpunkt durch.

Entgegen der 3DO-Version wurde der Gegenverkehr wegrationalisiert, stattdessen habt Ihr freie Bahn und könnt Euch auf Feinheiten wie Gangschaltung oder Rücksetzmanöver konzentrieren. Wer pennt und einem Konkurrenten aufs Heck knallt, provoziert einen Überschlag und qualmende Motoren. So sensibel wie im Vorgänger sind Straßenlage und Kurvenführung der "Need for Speed"-Flitzer allerdings nicht mehr. *rb*

BLEIFUSS • Anstatt für "Need for Speed" die Konvertierungs-Tradition zu pflegen und sich auf kosmetische Veränderungen zu beschränken, hat Electronic Arts den Titel auf den Kopf gestellt. Das Resultat ist ein Hochgeschwindigkeitsrennen im "Ridge Racer"-Stil. Der X-Man ist auf dem 3DO geblieben, auf herausfordernde Kommentare und Tips muß der Sony-Fahrer also verzichten. Wer klassische Rennspiele liebt, freut sich über die Wettkampf-Option mit sieben Konkurrenten, leider wurden Edel-Optik und Surround-Effekte nur halbherzig übertragen, das realistische Fahrgefühl blieb zugunsten des Geschwindigkeitsrauschches auf der Strecke. Zwar rast Euer Wagen fast doppelt so schnell wie auf dem 3DO, dafür kommt die Hintergrundoptik häufig ins Stocken. Das authentische Automobil-Flair ist futsch, so reißt der Titel weder Liebhaber noch Rennspieler vom Sitz.



Sogar die Überholmanöver wurden verhunzt: Wenn Ihr an einem Konkurrenten vorbeirauscht, wird dessen Fahrzeug auf halben Weg ausgeblendet.



HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS
GRAFIK	67 %
SOUND	70 %
SPIELSPASS	59 %

Die veränderte Umsetzung ist besonders technisch schwächer als das 3DO-Original: Durchschnittsraserei mit Edel-Flitzern.

Andere Versionen
Die 3DO-Version wurde in MAN!AC 9/95 mit 63% Spielspaß getestet.

Original-Entwicklung: Compile, Japan

Kirby's Ghost Trap

SN

Das hat ja gedauert: Lange Zeit war Nintendos Kirby-Doppelschlag angekündigt, jetzt sind „Kirby's Dream Course" (siehe Test in letzter MAN!AC) und „Kirby's Ghost Trap" endlich als PAL-Versionen erhältlich. Das vorliegende Knobelspiel ist die Nintendo-Fassung des japanischen Mega-Drive-Originals „Pyu Pyu", in Deutschland als „Dr. Robotnik's Mean Bean Machine" erschienen. Von oben purzeln zweigliedrige Spielsteine in einen Zylinder, die farblich zuzuordnen sind. Sobald der Fall gestoppt wurde, gehen benachbarte, gleichfarbige Steine eine Verbindung ein. Ist ein Quartett komplett, verpufft es in Sekundenschnelle. Durch geschicktes Stapeln könnt Ihr Kettenreaktionen auslösen, die den menschlichen oder computerisierten Gegner besonders hart treffen – als Negativ-Bonus fallen zusätzliche Spielsteine in den Konkurrenz-Zylinder. Es lebe die Schadenfreude! *mg*



Im Gegensatz zum Mega-Drive-Original läßt die Super-NES-Version keine Paßwörter zu. Ihr könnt zwar den Anfangs-Level auswählen, aber nicht individuell einsteigen.



Die zweigliedrigen Spielsteine könnt Ihr beliebig rotieren. Anders geformte Puzzle-Teilchen kommen nicht vor.

BUSINESS AS USUAL • Kirby hin, Kirby her: „Ghost Trap" ist zwar ein ordentliches Knobelspiel, aber gerade auf dem Super Nintendo gibt es so eine große Bandbreite von guten „Tetris/Columns"-Verschnitten, so daß sich eine Neuheit verdammt schwer tut. Zumal, wenn sie auf jegliche Innovationen verzichtet und als Mega-Drive-Spiel schon zwei Jahre auf dem Buckel hat. Immerhin sind die Combo-Taktiken pfiffig, der Computer-Gegner erweist sich als tapferer Kontrahent, und im Freundeskreis ist der Zwei-Spieler-Modus willkommen.

Andere Versionen
Das Mega Drive-Original wurde als „Dr. Robotnik's Mean Bean Machine" in der MAN!AC 2/94 mit 67% Spielspaß getestet.

Produzent: Tony Casson • **Programmierung**: Andy Findley, Laurent Noel, Richard Stevenson, Phil Rankin, Kevin Dudley, Paul Hiley • **Grafik:** Wayne Laybourn • **Sound**: Neil Biggin

Actua Soccer

Hinter dem Menüpunkt „Play Video" verbirgt sich ein „Making of Actua Soccer". Ein mehrminütiges Full-Motion-Video in guter Qualität führt Euch hinter die Kulissen der Gremlin-Entwicklungsabteilung. Grafiker, Programmierer und Musiker kommen zu Wort, preisen die Vorzüge ihrer Arbeit an diesem Spiel und verraten ein paar Tricks, die bei der Produktion angewandt wurden. Insgesamt ein nettes Video – wir würden uns diese Zusatzinformationen in Zukunft zu allen Spielen wünschen.



Ein Sportspiel kommt selten allein: Nachdem langsam die „Virtual"-Bezeichnungen für Sportspiel-Serien ausgehen, dachte sich Gremlin das griffige „Actua" als Codewort aus. Als Nachfolger zum guten „Actua Golf" reiht sich nun „Actua Soccer" in die Phalanx der Fußballsimulation zur kommenden Europameisterschaft ein. Maximal zwei Spieler tragen ein Turnier aus, treten zum Spaß gegeneinander an oder testen ihre Langzeitkompetenz in einer Liga. Dazu stehen 44 Nationalmannschaften bereit, deren Kicker in fünf Kategorien bewertet sind.

Da „Actua Soccer" auf Polygon-Grafik beruht, sind die Blickwinkel natürlich variabel. Sechs Kamerapositionen stehen bereit, zusätzlich könnt Ihr auf Knopfdruck ranzoomen und das Spielfeld „kippen" (allerdings nur im Pause-Modus). Bei der Steuerung hat sich Gremlin etwas Besonderes einfallen lassen. Die typische Joypad-Spieler-Zuordnung via Kreis oder Kringel wird zur Vermittlung von Zusatzinformationen mißbraucht. So erfahrt Ihr zum Beispiel, ob sich ein Spieler in Schußweite befindet oder die Voraussetzungen für ein Special gegeben sind. Apropos Special: Neben den üblichen Paß-, Schuß- und Tackling-Kommandos könnt Ihr eine Kurzzeitbeschleunigung aktivieren und diverse Trickshots befehlen. In der Anleitung sind allein vier verschiedene Paß-Arten erläutert (Dabei gilt: Je länger Ihr den Knopf drückt, desto weiter geht der Paß.), weitere Kombinationen und Gimmicks sollt Ihr selber herausfinden – die Anleitung schweigt sich aus.

Erfreulicherweise richtet sich „Actua Soccer" nach den gültigen FIFA-Regeln, läßt Frei-, Eck- und Strafstöße zu und bietet in der Wiederholung die letzten neun Spielsekunden an. Auswechslungen sind kein Problem, auch taktische Änderungen während einer Partie kosten lediglich ein paar Knopfdrücke.

Gremlin entwickelt übrigens für den Saturn eine Fortsetzung von "Actua Soccer". Dies geschieht im Auftrag von Sega, das Spiel wird dann als offizielles EM-Soccer der Saturn-Erfinder in den Handel kommen. *mg*

CUP DER GUTEN HOFFNUNG • Wenn eine Fußballsimulation heutzutage nichts Herausragendes leistet, dann gerät sie schon vor dem Anpfiff in Rückstand. „Actua Soccer" bemüht sich zwar um das ein oder andere Alleinstellungsmerkmal, doch insgesamt triumphiert Mittelmäßigkeit. Technisch ist die 3D-Optik in Ordnung, gelegentliches Ruckeln und ein paar verunglückte Spieleranimationen stören nicht wirklich. Die Steuerungsfinessen entfalten jedoch selten die gewünschte Wirkung, meist konzentriert man sich auf traditionelle Verhaltensweisen. Kein Multi-Player-Modus, keine Vereinsmannschaften, keine ungewöhnlichen Spielmodi – und auf dem Platz ein Biedermann-Kick in typischem 3D-Ambiente: In Anbetracht der starken Konkurrenz zu wenig. Das interne Duell der „Actua"-Verantwortlichen haben die Golf-Entwickler eindeutig für sich entschieden.



Action replay: In der Wiederholung wird deutlich, daß der deutsche Torhüter mit einem Blitzreflex den Rückstand verhindert.



Aus der Hinter-Tor-Kamera wird die Sicht durch das nicht ganz transparente Tornetz behindert.

Leider könnt Ihr keine Wetterbedingungen definieren. Gespielt wird stets auf trockenem Boden.

In dem Option-Menü legt Ihr u.a. das Verhältnis zwischen Disziplin und Kreativität eines Teams fest.

Keine Lizenz, aber Original-Namen: Das deutsche Team setzt sich verbal aus den echten Kickern zusammen.



HERSTELLER	GREMLIN
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	ABC
GRAFIK	62 %
SOUND	57 %
SPIELSPASS	58%

Mut zum Mittelmaß: Unspektakulärer Bildschirm-Kick mit Standard-Optik und Standard-Features.

Andere Versionen
Neben dem PC-Original sind keine Umsetzungen angekündigt. Ein Update soll jedoch unter anderem Namen via Sega für den Saturn erscheinen.

Entwickler: Warp, Japan • **Design:** Kenji Eno • **Programmierung:** H. Hayashida • **Grafik:** S. Tateishi, H. Sudo, T. Miyazaki, Y. Tonooka • **Sound:** Arcadia Studio, K. Eno

D



Die Innovation im Adventure-Genre: Ihr findet einen Schlüssel!

Das Spiel mit dem kürzesten Namen der Videospielgeschichte treibt nach seinem 3DO-Debüt jetzt auch auf der Playstation sein Unwesen: Lauras Vater Rictor Harris verwandelt sich in einen Vampir und verbarrikadiert sich in seinem Krankenhaus. In der Rolle der blonden Polygon-Heldin begebt Ihr Euch auf die Suche: Betretet Ihr das Spital, verwandelt sich die Umgebung in eine schummrige Gruselvilla. Auf vorgegebenen FMV-Pfaden durchwandert Ihr Wohnzimmer, Verlies sowie einen drehbaren Turm und sammelt Schlüssel, Ring, Schwert, Hebel und ein Blatt Papier ein: Mit diesem Inventar löst Ihr alle Rätsel von "D"racula, nach einer knappen Stunde löst sich der Spuk in Wohlgefallen auf. Die 3DO-Version kam noch mit zwei CDs aus, auf der Playstation belegen die Render-Filmchen aufgrund höherer Auflösung (aber gleichem Bildausschnitt) gleich drei Silberscheiben. *tb*



Andere Versionen
Die 3DO-Version wurde in MAN!AC 12/95 mit 39% Spielspaß bewertet. Die Saturn-Umsetzung testen wir in der nächsten MAN!AC.

Entwickler: Rage, GB • **Original-Programmierung (Automat):** George Petro (Midway)

Revolution X



Treffer werden als Sprites über die Hintergrundoptik gelegt.

Kaum haben die Regierungen gewaltverherrlichende Massenmedien (z.B. Fernsehen und Video) ausgemerzt, steigt die Terror-Gruppe NON auf die Barrikaden. Die Splatter-Extremisten entführen die Rockband Aerosmith aus ihrem Lieblings-Nachtclub und locken Euren Helden in bleigespickte Zielkreuz-Missionen (auch mit Gamegun spielbar).

Ihr nietet die Terroristen wie in Segas "Virtua Cop" mit gezielten Schüssen um, statt Polygon-Gangster verstellen Euch verpixelte Digi-Sprites den Weg. Schluder-Optik und Ruckel-Animation sind genauso mies wie auf der Playstation, spielerisch wird die Sony-Version sogar noch unterboten: Neben fadem Design und langatmigen Schußwechseln entnervt Euch das quälend langsame Fadenkreuz, mit dem Joypad ist "Revolution X" fast unspielbar. Übrig bleibt leider unmotiviertes und schlampig präsentiertes Gebolze. *rb*



Andere Versionen
Die Playstation- und Super-Nintendo-Versionen wurden in MAN!AC 3/96 mit 39% bzw. 33% Spielspaß getestet.

Entwickler: Psygnosis, F • Produzent: Dominique Biehler • Programmierung: Alexis Leseigneur, Philippe Souchet • Grafik: Jean-Chrysostome Lepercque, Franck-Noel Lapierre, Didier Virard • Sound: Michel Winogradoff, David Thirion, Apollo 440

Adidas Power Soccer

Entgegen dem aktuellen Software-Trend ist Psygnosis' „Adidas Power Soccer" nicht der Anfang einer Serie. Bevor wir also „Nike Power Tennis" oder „Converse Power Basketball" in Action sehen, werden jede Menge Tore geschossen. Darum bemühen sich über 70 Vereinsmannschaften aus England, Frankreich und Deutschland, die mit 16 Spielern pro Team auskommen. Ein bis vier Joypad-Dribbler treffen sich zu einer Freundschaftspartie, wagen den Turnier-KO oder nehmen die Strapazen einer Langzeit-Liga in Kauf.

In den typischen Option-Menüs könnt Ihr alle Standard-Parameter einstellen, die Rasenbeschaffenheit wählen und natürlich die verschiedenen Kameraperspektiven austesten. Dank Polygon-Optik ist dies alles kein Problem, auch das Ran- und Wegzoomen geht auf Knopfdruck kommentarlos vonstatten. Im Vergleich zu anderen Fußballspielen wirkt sich die Wahl zwischen „Arcade" und „Simulation" tatsächlich aus: Während die streng gläubigen Kicker-Kings an die traditionelle Steuerung gebunden sind, führen Arcade-Anarchisten jede Menge Trickshots aus. Ihr könnt provozierend lässig mit dem Ball jonglieren, zu einem Hechtkopfball ansetzen, dem Kontrahenten mit Anlauf in die Magengrube treten, via Hackentrick den Ball über einen heranstürmenden Gegner lupfen oder gar die Lederkugel mit der „Hand Gottes" (Maradona, Vers 14) ins Tor befördern. Vielleicht nimmt sich die UEFA ein paar Regeländerungen zu Herzen und bringt den Laden auf Vordermann – viel dümmer als die hauseigenen Vorschläge sind die Einfälle von Psygnosis auch nicht.

Leider hat man nicht alle Features, die in unserem Preview angekündigt wurden (MAN!AC 1/96), in das finale Spiel eingebaut. Von den verschiedenen Jux-Mannschaften (u.a. ein Geister-Team) hat sich Psygnosis verabschiedet, der Hausfrauen-Kommentar blieb uns dafür erhalten – den nötigen Cheat verraten wir demnächst in unserer „Last Resort"-Rubrik. Solange müßt Ihr mit dem männlichen, deutschen (oder auch englischen bzw. französischen) Online-Kommentator vorliebnehmen. *mg*

Wer will, kann sich verschiedene Kicker-Aktionen als gerenderte Computer-Filmchen ansehen. Ein spezielles Trainingsprogramm für Spieler ist jedoch nicht verfügbar.



Die Beschaffenheit des Bodens könnt den vier Jahreszeiten angleichen: Hier spielt Ihr auf schneebedecktem Rasen...



...während nun auf saftigem Grün ein Elfmeter geschossen wird. Der Power-Balken rechts bestimmt die Härte.

Zum Freistoß wird tapfer eine Mauer gebildet, obgleich der Schütze eher zu einem Flankenball ansetzt.







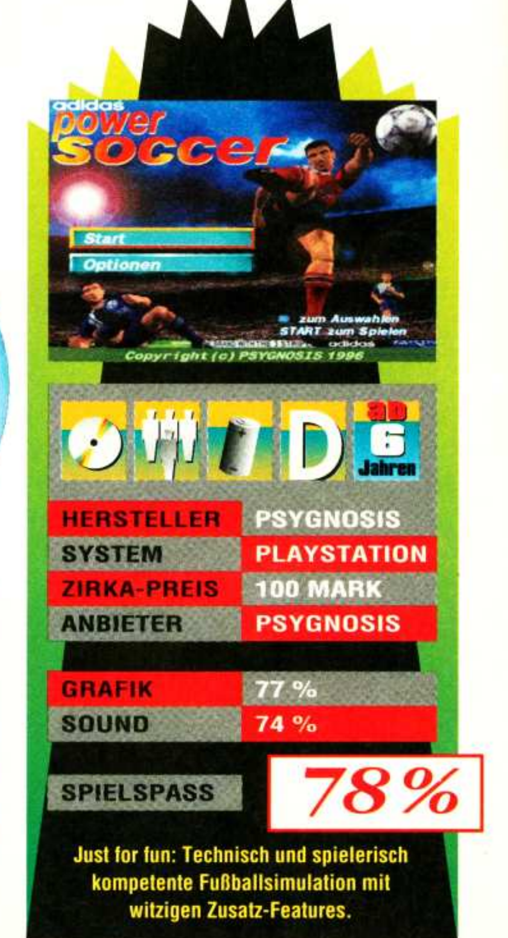
FRENCH CONNECTION • Fußball-Frankreich im Aufwind: Einheimische Teams sind in allen Halbfinals der europäischen Cup-Bewerbe vertreten und die französische Entwicklung „Power Soccer" fegt die meisten Konkurrenz-Fußballspiele vom Platz. Technisch muß man Psygnosis keine Ratschläge erteilen, 3D-Optik und Spieler-Animationen sind prima, besser als bei allen anderen Fußballsimulationen für die Playstation. Die Jux-Kommandos machen eine Menge Spaß, jegliche wünschenswerte Spieloption wurde eingearbeitet. Bestenfalls eine FIFA-Lizenz und damit Original-Spielernamen und vielleicht Nationalteams hätte man zufügen können. „Adidas Power Soccer" ist unkonventioneller als bierernste Simulationen à la „FIFA Soccer", kann aber ohne die (zeitlich begrenzten) Fun-Features spielerisch nicht ganz an die Weltklasse anschließen.



Gelegentlich werdet Ihr von einem Adidas-Werbefilmchen überrascht. Dabei geht es um den "Predator"-Schuh.



Die Special-Moves werden auch optisch in Szene gesetzt: Nach einem üblen Fußtritt sinkt der Gegner zusammen.



HERSTELLER	PSYGNOSIS
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	PSYGNOSIS
GRAFIK	77 %
SOUND	74 %
SPIELSPASS	78 %

Just for fun: Technisch und spielerisch kompetente Fußballsimulation mit witzigen Zusatz-Features.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

Entwickler: Virtuality, Atari • **Produzenten:** Jim Tripp, John Skrutch • **Design:** Martin Brownlow, Scot Jones, Mark Brown, J. Tripp (Virtual MC), Robert Powers (3D MC) • **Programmierung:** M. Brownlow • **Grafik:** S. Jones, M. Brown • **Music:** Dale Robins

Missile Command 3D



Das virtuelle "Missile Command" (großes Bild) war auf die geplante 3D-Brille zugeschnitten. Rechts die Original-Version, darunter ein 3D-Level mit "Lens Flare"-Effekt.



JAGUAR

"Missile Command" gehört zu den klassischen Spielen der Atari-Frühzeit: Eine Skyline am unteren Bildschirmrand wird mit drei Geschütztürmen gegen heranfliegende Geschoße verteidigt, die Ihr mit eigenen Raketen abfangt. Ihr steuert ein Fadenkreuz. Habt Ihr die Flugbahnen richtig abgeschätzt, verglühen die feindlichen Raketen in Eurem Explosionsradius. Neben dem Original findet Ihr zwei neue Versionen auf Modul: In der 3D-Variante überwacht Ihr eine texturierte Landschaft, in dem Update der englischen VR-Spielautomatenentwickler "Virtuality" wechselt Ihr zwischen Euren Gefechtsständen, um eine runde Stadt gegen Raketen, Raumschiffe und Monster zu verteidigen und dabei verschiedene Extras einzusammeln. *wi*

Muster von Spielraum. Tel: 09131/205093



KNAPP DANEBEN • Das Ur-"Missile Command" war eine schlaue "Space Invaders"-Variante, die nicht nur Reflexe, sondern auch kaltblütige Planung erforderte. Im Vergleich zum Vektoren-Gewitter "Tempest" merkt man "Missile Command" das hohe Alter jedoch an – daß Ihr Eure Städte mit Ataris unhandlichem Steuerkreuz und nicht mit dem analogen Trackball verteidigen müßt, ist ein zusätzliches Manko.
Die neuen Versionen sind zwar abwechslungsreicher (in der 3D-Variante fallen u.a. Asteroiden vom Himmel, die sich unter Beschuß in kleinere Gesteinsbrocken auflösen) und grafisch hübscher (Lens-Flare-Spiegelungen im 3D-MC, Luftblasen und Polygon-Vehikel über dem Virtuality-Schlachtfeld), aber auch unübersichtlicher. Ihr scrollt und wechselt Euren Standort und habt trotzdem immer das Gefühl, einen feindlichen Flugkörper zu verpassen. Und warum besitzt das Ur-"Missile Command" keinen Zwei-Spieler-Modus? Das Feature konnte Atari doch bereits vor 15 Jahren auf dem VCS realisieren. Dieser Schuß ging knapp daneben....



HERSTELLER	ATARI
SYSTEM	JAGUAR
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	ATARI
GRAFIK	60 %
SOUND	55 %
SPIELSPASS	59%

Von klassisch bis virtuell: Dreimal "Missile Command", doch allen Versionen merkt man das Alter der Spielidee an.

Andere Versionen
Vom Ur-"Missile Command" ist eine Game-Boy-Variante erhältlich, die beiden anderen Versionen werden voraussichtlich nicht umgesetzt.

Produzent: Jim Simmons • **Regie:** John Sanborn • **Programmierung:** Tim Learmont, Randy Moss • **Grafik:** Laurent Benes, Charles Cafrelli • **Sound:** Ken Felton, Marc Farly, Jim Sproul

Psychic Detective



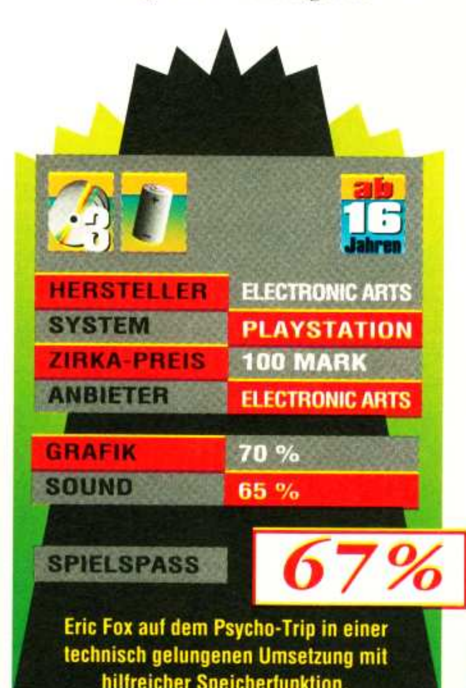
Jetzt müßt Ihr Euch entscheiden: Wollt Ihr der flüchtenden Monica folgen oder auf das Angebot des zwielichtigen Moki Valdez (Luis Oropeza) eingehen?

PS

3DO-Besitzer mit kriminalistischer Ader gehen seit zwei Monaten auf Spurensuche, jetzt tauchen auch Sony-Detektive in den psychedelischen Bilderrausch. Ihr verfolgt den interaktiven Film entweder aus der Sicht des Wunderkinds Eric Fox oder versetzt Euch in die Köpfe verdächtiger Personen. So erlangt Ihr Zutritt zu sonst verborgenen Räumen und sammelt hilfreiche Informationen. Berührt Ihr mysteriöse Gegenstände wie eine zerbrochene Puppe oder eine goldene Brosche, durchfluten wirre Bilder Euren Kopf. Nur wenn Ihr bestimmte Personen befreit oder vor dem Tod rettet, habt Ihr am Ende des Films eine Chance im "Black Diamond"-Brettspiel. Hier entscheidet die psychische Stärke der Figuren über Sieg oder Niederlage. *th*



PSYCHIC FLASH • Nach weniger geglückten Electronic Arts-Umsetzungen von 3DO-Titeln wie "Road Rash" oder "Wing Commander 3" ist "Psychic Detective" die erste Playstation-Konvertierung, die nicht nur technisch, sondern auch spielerisch verbessert wurde. Der Bildausschnitt während den interaktiven Szenen wurde zwar etwas verkleinert, dafür fehlen die Cinepak-üblichen Pixelblöcke, die Zwischensequenzen im Vollbildmodus sind technisch tadellos. Electronic Arts hat sich die Hauptkritik an der 3DO-Version zu Herzen genommen und dem Playstation-Detektiv eine dem Titel gerechte Speicherfunktion spendiert: Ihr könnt zu jedem Zeitpunkt des Films einen "Bookmark" setzen und bequem wieder dorthin zurückspringen, falls Ihr eine andere Person verfolgen wollt oder etwas schiefgelaufen ist. Bei erneutem Setzen eines Speicherpunkts wird der alte leider überschrieben – technisch wäre es kein Problem gewesen, mehrere Speicherplätze zur Verfügung zu stellen. Geduldige Film-Fans mit fundierten Englisch-Kenntnissen können trotzdem Probespielen.



HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS
GRAFIK	70 %
SOUND	65 %
SPIELSPASS	67%

Eric Fox auf dem Psycho-Trip in einer technisch gelungenen Umsetzung mit hilfreicher Speicherfunktion.

Andere Versionen
Die 3DO-Fassung wurde in MAN!AC 3/96 mit 64Prozent Spielspaß bewertet. Eine Saturn-Version ist zur Zeit nicht geplant, eine PC-Umsetzung ist bereits erschienen.

Entwickler: Sega, Japan

F1-Challenge



Gerade bei Überholmanövern solltet Ihr einen Blick in den Rückspiegel riskieren: Wenn sich zwei streiten, freut sich oft der dritte.

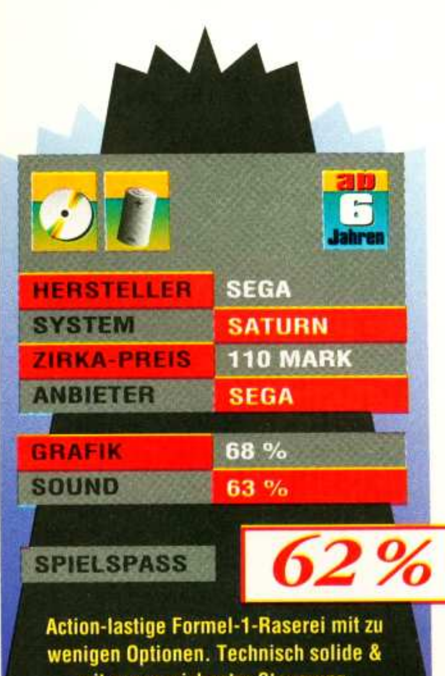
SATURN

Aus dem japanischen „F1 Live Information" wurde das europäische „F1 Challenge": Am Spiel hat sich freilich nichts geändert. Das betont Action-lastige Rennspiel bietet fünf WM-Teams samt ihren PS-Boliden (u.a. mit Benetton, Williams & Ferrari) sowie drei Formel-1-Strecken und Segas Eigenbau „Motor Land" in drei Ausbaustufen. Während der Fahrt wählt Ihr selbstverständlich aus mehreren Perspektiven, blendet auf Knopfdruck einen Rückspiegel ein und stoppt gelegentlich zwecks Boxenaufenthalt. Wer sich intensiv mit seinem Fahrzeug auseinandergesetzt und die Optimal-Abstimmung konfiguriert hat, startet schließlich im „Grand Prix"-Modus oder verbessert via „Time Trial" seine Rundenzeiten. Gefahren wird stets auf acht Runden. *mg*





HALBHERZIG • Die Konkurrenz aus dem eigenen Haus macht „F1 Challenge" gewaltig zu schaffen: Gegen „Daytona USA" und „Sega Rally" sieht die Formel-1-Simulation ziemlich alt aus. Dabei muß man den Entwicklern ankreiden, daß nicht nur die Technik hinterherfährt. Nur drei Original-Kurse! Nur fünf Teams! Viel zu wenige Optionen! Hätte man den Simulationsaspekt etwas mehr bedacht (ein Crash schadet Eurer Rundenzeit kaum und dem Auto schon gar nicht), wäre ein schönes Gegenstück zu den Arcade-Rasereien möglich gewesen. So hechelt „F1 Challenge" den Vorbildern hinterher, ohne in Reichweite zu kommen. Zudem sind alle Blickwinkel zu flach, so daß man Kurven sehr spät erkennt – wer nicht gelegentlich auf die eingeblendete Übersichtskarte blinzelt oder den Kurs auswendig kennt, landet in der Mauer oder auf dem Seitenstreifen. Auf der Habenkonto verbuchen wir die die gute Steuerung, Spieleneulinge schätzen das kulante Crash-Handling. Kein schlechtes Spiel, aber im Vergleich zur Konkurrenz einfach zu bieder.



ab 6 Jahren

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	68 %
SOUND	63 %
SPIELSPASS	62 %

Action-lastige Formel-1-Raserei mit zu wenigen Optionen. Technisch solide & mit ausgezeichneter Steuerung.

Andere Versionen
Umsetzungen sind keine geplant. Den Test des japanischen Originals findet Ihr als "F-1 Live Information" in MAN!AC 1/96.

Entwickler: T&E Soft, Japan

Valora Valley Golf

Das Drumherum (Infos links oben, Übersichtskarte rechts) machen die Verwandtschaft zu "Pebble Beach" deutlich

Gelegentlich habt Ihr die Option für ein bis vier Extra-Schläge (links vom Schlagkreis eingeblendet). Die Specials könnt Ihr jedoch nur mit genauem Feuerknopf-Timing aktivieren.



Jedes der 18 Löcher könnt Ihr Euch in einem Preview ansehen – inklusive 3D-Flug über den Fairway.

Vier Golfer stehen zur Verfügung, zwei Japano-Mädels und zwei westlich gestylte Burschen. Diesem Quartet könnt Ihr jeweils einen von vier Caddies zuordnen, die auf Wunsch Hilfestellung leisten. Auf die Qualität Eurer Schläge haben all diese Entscheidungen jedoch keinen Einfluß.



SATURN

Das ungewöhnlichste Golfspiel der letzten Jahre: Während die Konkurrenz ergeben den antiquierten Golfregeln gehorcht, erobert „Valora Valley Golf" Neuland. Als Unterbau dient der Klassiker „Pebble Beach Golf", dem Spielmechanik und Steuerung entliehen sind. Wer das Vorbild schon mal gespielt hat, findet sich sofort zurecht. Sieht man von dem Bahnen-Outfit ab, wecken Schlagkreis, Spieler-Animation und Menüführung angenehme Erinnerungen.

Ein bis vier Spieler suchen sich ihren Lieblings-Modus aus (Tournament, Stroke-, Skins- & Match-Play), wählen **Golfer samt Caddie** und trainieren zunächst auf einem der 18 anwählbaren Löcher. Diese orientieren sich an keiner Realo-Vorlage, sondern sind gänzlich den Phantasien der Entwickler entsprungen. Ein Fairway als Serpentine, ein paar Dutzend altrömische Säulen als Hindernisse, Abschlag mitten im Vulkankrater – mal was anderes als immer nur Bäume, Sand und Gewässer. Die

Skizze der theoretischen Flugbahn: Trotz Fantasy-Flair gehorcht der Ball den physikalischen Grundsätzen.

Steuerung gehorcht dem bewährten Doppelklick-Prinzip, hält jedoch eine Besonderheit bereit: Gelegentlich könnt Ihr Hyper-Shots aktivieren, die eine hundertprozentige Schlagpower voraussetzen. Erfüllt Ihr diese Bedingung und drückt dann noch einmal punktgenau auf den Feuerknopf, wird der Cyclone-Shot (Ball durchbricht Hindernisse), der Warp-Shot (Ball beamt direkt zum Grün), der Psycho-Shot (ermöglicht Ballkontrolle während des Fluges) oder der Fire-Shot (Bäume und Felsen stellen keine Gefahr mehr dar) ausgeführt.

Um diese Neuerungen auch optisch zu würdigen, seht Ihr nicht nur die typische Standbild-Grafik. Sobald der Schwung abgeschlossen wurde, seht Ihr den Ballflug in solider Polygon-Darstellung. Dabei könnt Ihr die Kamera auf Abschlags- oder Ankunftsort ausrichten. Ein ausführliches Option-Menü läßt Euch diesen und andere wichtige Parameter einstellen. Statistiken werden selbstverständlich geführt. *mg*

OUT OF BOUNDS • Im Gegensatz zu den Kollegen von EA Sports, die bislang jegliche 32-Bit-Kreativität vermissen ließen, wagt sich Vic Tokai in neue Sportspiel-Regionen vor. Die Fantasy-Überarbeitung von „Pebble Beach Golf" ist größtenteils gelungen. 18 Löcher sind zwar immer noch zu wenig, jedoch wurden sie abwechslungsreich und teils ganz witzig designt. Auch der 3D-Ballflug fügt sich harmonisch in das Gesamtkonzept ein, obwohl die Ladezeiten dadurch unangenehm auffallen. Technisch ist das Ganze durchschnittlich, gelegentliche Polygon-Fehler bleiben unübersehbar. Auch die Hyper-Shots passen zum Ambiente und runden „Valora Valley Golf" als angenehm unkonventionelle Golfsimulation ab. Wer's gerne anders mag, ohne die Grundfeste des Golfsports zu erschüttern, gönnt sich den Fantasy-Ausflug aufs Grün.



HERSTELLER	VIC TOKAI
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	VIRGIN
GRAFIK	67 %
SOUND	52 %
SPIELSPASS	71 %

Fantasy-Abart von "Pebble Beach Golf": Ungewöhnliche Kurse, 3D-Ballflüge und die bewährte Spielmechanik des Klassikers.

Andere Versionen
Zur Zeit sind keine Umsetzungen geplant. Das Vorbild "Pebble Beach Golf" gibt's u.a. für Saturn, 3DO und Mega-CD.

Produzent: Chris Roberts • **Original-Programmierung & Design:** Frank Savage, Tim Ray u.a. • **Programmierung (Playstation):** Steve Coallier, Ken Hurley, Kurt Schallitz • **Grafik:** Chris Douglas, Paul Steed, Mark Vearrier, Elizabeth Foster Pugh ua. • **Sound:** Nenad Vugrinec, Rob Hubbard, Dave Whittaker u.a.

Wing Commander 3

Während sich Colonel Blair auf dem PC zu seinem vierten Feldzug einschreibt, trudelt für Playstation-Besitzer der verspätete dritte "Wing Commander"-Teil "Heart of the Tiger" ins Trockendock. Als Besatzung der "TCS Victory" versuchen die Spitzen-Piloten Blair, Maniac, Hobbs und ihre Kollegen die heranwogenden Kilrathi-Flotte zu stoppen, um schließlich mit einer Geheimwaffe zum Gegenschlag auszuholen.

Die Geschehnisse an Bord der Victory erlebt Ihr als Videos mit Schauspielern (Mark Hamill, Malcolm McDowell und Ex-Porno-Star Ginger Lynn Allen) in gerenderter Kulisse, nach dem Briefing startet Ihr ins All. Während Eurer Geleitschutz-, Patrouillen- und Angriffsflüge tauscht Ihr Funksprüche mit Euren Wing-Männern aus, wechselt zwischen verschiedenen Waffensystemen und freut Euch auf modernere Raumjäger. Je nach Eurem Erfolg nimmt die Handlung einen anderen Verlauf. *wi*

ab 12 Jahren

HERSTELLER	ORIGIN
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS
GRAFIK	79 %
SOUND	88 %
SPIELSPASS	82%

Schlampige Umsetzung des epischen 3D-Weltraumspiels mit gelungenem Interactive Movie-Einschlag.

Unter dem Titel "The Price of Freedom" ist der vierte Teil der Weltraumsaga auf schnellen PCs bereits gestartet. Gegenüber "Heart of the Tiger" kam den Filmsequenzen noch größere Sorgfalt zu. Statt in virtuellen 3D-Kulissen toben sich die Helden diesmal an einem 10-Millionen-Dollar-Filmset aus.



Im Weltraum fliegt Ihr heiße 3D-Schlachten gegen die Kilrathi, an Bord (kleines Bild) trefft Ihr auf Vorgesetzte und Kollegen.

ABGERÜSTET • Statt das geniale Weltraumspiel ordentlich auf die Playstation anzupassen und gegenüber der 3DO-Version zu verbessern, hat Origin das Spiel lustlos übertragen. Neben den kurzen, aber häufig auftretenden Ladepausen nervt mich in den FMV-Sequenzen der teils zusammengestauchte Bildauschnitt und die rucklige Animation der anderen Besatzungsmitglieder. In der 3D-Schlacht enttäuschen mich wiederum die unspektakulären Explosionen. Als fesselndes 3D-Großprojekt hätte "WC 3" eine bessere Umsetzung verdient gehabt.

Andere Versionen
Neben dem PC-Original ist eine 3DO-Version erschienen (86% in MAN!AC 9/95).

Entwickler: Tecmo, J

World Soccer 96

Die Europameisterschaft 1996 steht vor der Tür, Tecmo macht gleich einen Worldcup daraus: Bei Tecmos "World Soccer 96" treten neben Weltmeister Brasilien und wichtigen Fußballnationen wie Italien, Deutschland und Holland sogar Fußball-Zwerge wie die Schweiz oder Österreich an. Mit einer dieser Mannschaften, die sich hinsichtlich ihrer fußballerischen Fähigkeiten unterscheiden, betretet Ihr den Rasen und kickt bis zum Weltmeisterschafts-Endspiel. Der Platz wird von schräg oben gezeigt, in besonders kniffligen Situationen (Dribblings oder Paßspiel) wird an den ballführenden Spieler herangezoomt. Eine besondere taktische Finesse erwartet Euch beim Umspielen eines Gegners. Sobald Ihr vor ihm steht, werden vier Richtungspfeile eingeblendet: Erwischt Ihr den richtigen, laßt Ihr den Gegner hinter Euch – lenkt Ihr in die falsche Richtung, liegt Ihr auf dem Rasen.

Die Automatenversion erhielten wir von NOVA, Hamburg

Was ist mit dem Neo-Geo los? Weder SNK noch einer der Fremdhersteller haben uns in letzter Zeit mit einem brillanten Spiel überrascht. Die Technologie scheint im Vergleich mit Saturn und Playstation endgültig ausgereizt.

Wenn nicht gerade an die Spieler herangezoomt wird, seht Ihr das Spektakel aus einer übersichtlichen Perspektive.

HERSTELLER	TECMO
SYSTEM	NEO GEO CD
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	M&B
GRAFIK	43 %
SOUND	25 %
SPIELSPASS	42%

ab 6 Jahren

Belangloses Fußballspiel mit mickriger Grafik und ohne sichtbare Innovationen. SNKs Bolzer sind besser.

FALSCHER EINWURF • Wenn Superstürmer über den Strafraumrasen stolpern und Torhüter durch das rückwärtige Tornetz fliegen, dann stimmt irgendwas nicht. Tecmo legt bei ihrem ersten Neo-Geo-Fußball augenscheinlich wert auf Action, nicht auf Realismus. Die gegnerischen Spieler bolzen und foulen sich an Eurem Trupp vorbei, bis Euer Torwart nach etlichen Rettungsversuchen doch keine Chance mehr hat. Mit einem technisch wie spielerisch so unterdurchschnittlichen Fußballspiel kann Tecmo nicht am Thron von "Super Sidekicks" sägen...

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

Entwickler: Nazca, J

Turf Masters

Golfspiele im Arcade-Format sind selten: Die gemütliche Sportart in ein latent hektisches Groschengrab umzuprogrammieren, haben bislang wenige Firmen geschafft. "Turf Masters" läßt die Wahl zwischen vier idyllisch gelegenen Golfplätzen, Ihr steigt in die Finalrunde eines Turniers ein. Wenn Ihr fleißig Birdies abliefert, "erspielt" Ihr Euch die folgenden Löcher, Bogeys reduzieren logischerweise die Spielzeit. Die Steuerung ist simpel: Ein paar gut getimte Knopfdrücke, und schon flitzt der Ball über das Szenario. Auch beim Einlochen müßt Ihr die Schlagrichtung nur minimal justieren und den vorgegebenen Treffpunkt des Schlagstärkebalkens abpassen. Immerhin sind "Slice" und "Hook" erlaubt, um das Geschehen nicht allzu gradlinig zu gestalten. Gelegentliche Boni-Optionen (Wer kommt am nächsten zur Fahne?) lockern das Golfturnier auf. *mg*

Die Automatenversion erhielten wir von NOVA, Hamburg

Sobald abgeschlagen wurde, seht Ihr den Ballflug in scrollender 2D-Optik. Lediglich durch das Zoomen des Balles wird ein Pseudo-3D-Effekt vorgegaukelt.





Gewagter Schlag über die Wasserfälle hinweg. Wie soll eigentlich der Golfer zum nächsten Fairway gelangen?

HERSTELLER	NAZCA
SYSTEM	NEO GEO CD
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	M&B
GRAFIK	70 %
SOUND	64 %
SPIELSPASS	70%

ab 6 Jahren

Gradliniges Action-Golf mit angenehmer Grafik, flottem Spielverlauf und motivierendem Bonus-System.

EINFACH GUT • Kompliment an die Entwickler: Die Radikalkur hat der Golfsimulation nicht geschadet, "Turf Masters" kann man als Action- und Sport-Fan gleichermaßen spielen. Die Grundphysik des Ballfluges blieb erhalten, das Schlagrepertoire ist zwar reduziert, doch normalerweise nützt man die Trickshots sowieso nicht. Das Birdie-Bonus-system erfüllt seinen Zweck, die gelegentlichen Mini-Wettbewerbe reizen zusätzlich. Grafisch nutzt "Turf Masters" die 2D-Optionen aus, das ganze Drumherum wirkt professionell und durchdacht.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

Entwickler: Miracle Designs • **Produzent:** Loic Duval • **Design:** Greg LaBrec, Diana Bredfeldt • **Programmierung:** Filip Hautekeete, Peter Vermeulen • **Grafik:** Loic Duval, Jen Smith • **Sound:** Loic Duval, Jen Smith

Atari Karts

JAGUAR

Wie ihre Vorbilder aus Nintendos "Mario Kart" flitzen auch die Atari-Fahrer über eine rotierende Bodentextur, während im Hintergrund Berge, Wolken und Märchenschlösser auf mehreren Ebenen vorbeiscrollen. Ihr wählt einen von sieben putzigen Comic-Fahrern: Der Charakter bestimmt die Geschwindigkeit und die Straßenlage Eures Wagens. Anschließend entscheidet Ihr Euch für Schwierigkeitsgrad und Meisterschaft. Die Hintergrundoptik der "Cups" ist identisch, nur das Streckendesign variiert: Die Straßen verlaufen unterschiedlich, Hindernisse sind anders plaziert. Prallt Ihr gegen Fässer oder Lampen, wird Euer Auto zurückgeschleudert. Bonus-Sprites solltet Ihr beherzt überfahren: Während Euch ein Karnickel schneller über die Zielgerade bringt, verbessert sich mit einem Lenkrad-Bonus das Kurvenverhalten Eures Boliden. *rb*

Muster von Spielraum, Tel.: 09131/205093

MBIT 16		ab 6 Jahren
HERSTELLER	ATARI	
SYSTEM	JAGUAR	
ZIRKA-PREIS	120 MARK	
ANBIETER	ABC	
GRAFIK	71 %	
SOUND	65 %	
SPIELSPASS	72 %	

Comic-Raserei in "Mario Kart"-Tradition: Witzige Figuren und gute Spielbarkeit fesseln. Für Jaguar-Rennspieler Pflicht.

Gesellige Fahrer nutzen den Multiplayer-Modus und rasen mit bis zu fünf Spielern gleichzeitig über die Strecke. Als Multiplayer-Adapter nutzt Ihr Ataris Catbox (für ca. 50 Mark im Fachhandel erhältlich).

LAP 3/5 TIME 00'54"35

Im "Miracle Course" besiegte Obermotze gliedern sich in Eure Racer-Truppe ein.

KART-KOPIE • Obwohl die Parallelen zum Nintendo-Klassiker nicht zu übersehen sind, überzeugt "Atari Karts" als eigenständiges Produkt: Steuerung und Motivationskurve stehen kaum hinter dem Vorbild zurück, technisch hat der Titel mit flüssigem Scrolling und fröhlicher Digi-Musik mehr auf dem Kasten. Zum Jaguar-Hit fehlts lediglich am nötigen Streckendesign: Als einzige Abwechslung werden Bonus-Icons, Hindernisse und unterschiedliche Optik geboten, dafür fesseln Euch humoristisches Flair und mankofreie Spielbarkeit.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

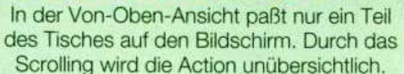
Entwickler: Digital Illusiions, Schweden • **Produzent:** Gina Jackson (Ocean) • **Design:** Frederik Liliegren • **Programmierung:** Thomas Andersson Bolankinen, Andreas Axelsson • **Grafik:** Patrick Bergdahl, Markus Newstream, Joakim Wejdemar • **Musik:** Olaf Gustafsson



True Pinball

Hinter dem putzigen Delphin der Titel-Animation verbirgt sich das erfolgreichste Software-Haus Europas. Die Manchester Firma Ocean wurde Anfang 1982 als "Spectrum" gegründet und 1983 umbenannt. Seit damals hat Ocean 200 Originalspiele sowie mehrere hundert Umsetzungen für 20 verschiedene Systeme entwickelt und vermarktet – selbst die glücklose Amstrad-Konsole und Computer von Oric und BBC wurden mit Software bedacht. Die harten Lehrjahre bei Ocean dienten vielen englischen Programmierern als Sprungbrett für eine internationale Karriere.





In der Von-Oben-Ansicht paßt nur ein Teil des Tisches auf den Bildschirm. Durch das Scrolling wird die Action unübersichtlich.



Ein Ausschnitt aus "Babewatch". Nicht sichtbar: Einige der Rampen führen zum Spielcasino, das Ihr mit einem dritten Schläger knackt.

RUHIGE KUGEL • Gegenüber Segas düsterem "Last Gladiator"wirken die "True Pinball"-Flipper von Ocean zahm. Alle Tische sind von professioneller Hand gestaltet, doch die Routine der schwedischen Designer ließ anscheinend keinen Platz für überraschende Einfälle und extreme Effekte. Von "Babewatch" bis "Vikings" scrollen und poltern die Flipper ganz angenehm vor sich hin, doch ausgelassene Kneipen-Stimmung kommt bei den pastellfarbenen Harmlos-Flippern nicht auf. Wählt Ihr statt der 3D- die "Von oben"-Sicht, wird die Action wiederum schneller als das Scrolling erlaubt und treibt Euch die Tränen in die Augen. Spielt also besser eine der 3D-Ansichten: Hier halten Euch die Geschwindigkeitswechsel, die Vielfalt der (oft pixelig versteckten) Features und die korrekte Ballphysik zumindest für ein paar Stunden bei Laune.

Der witzige "Vikings"-Flipper in 3D-Ansicht: Wenig Scrolling, viel Abwechslung und ein urkomischer Soundtrack.

Computerspielern der Amiga-Ära ist Schweden hauptsächlich als Geburtsort einer umfangreichen Flipper-Serie bekannt. Mit "Pinball Dreams" brachten die Designer von Digital Illusions 1993 eine Flipper-Lawine ins Rollen, die sie selbst mit zahlreichen Updates ("Pinball Illusions", "Pinball Fantasies") am Laufen hielten. Das Playstation-Debüt hört auf den Namen "True Pinball" und hält mit seinen 3D-Tischen eine grafische Neuerung speziell für Playstation-Fans bereit.

Ihr findet vier unterschiedliche Tische auf der CD: Die Kalifornien-Persiflage "Babewatch", das trendgerechte "Extreme Sports", der Science-fiction-Flipper "Law & Justice" und das humoristische "Vikings". Allen Flippern gemeinsam sind ein zusätzlicher, dritter Schläger in der oberen Hälfte des Tisches sowie mehrere Bahnen rechts und links. Alle anderen Pinball-Features findet Ihr ebenfalls auf den vier Tischen: Bonus-Multiplier, Multiball-Möglichkeit, Locks, Gates, Targets und sogar einfachen LED-Animationen und -Spiele auf dem Scoreboard, wie sie seit Anfang der 90er Jahre auch das echte Flippergeschehen bereichern. Das Joypad könnt Ihr selbst belegen, falls Euch die Default-Einstellung nicht paßt: Rüttelt Ihr mit den seitlichen Tastern am Tisch, hüpft der Flipper nach rechts oder links. Übertreibt´s nicht, sonst beendet ein Tilt den Kugellauf.

Die einzelnen Tische spielt Ihr entweder in der bildschirmfüllenden Von-Oben-Ansicht (bekannt aus den PC-Vorgängern) oder in der neuen perspektivischen 3D-Optik. Letztere wird Euch in normaler Auflösung oder hochauflösend in Interlace serviert. *wi*



"Extreme Sport" hat gute Soundeffekte, aber die schwächste Musik der Kollektion.



HERSTELLER	OCEAN
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	OCEAN
GRAFIK	68 %
SOUND	70 %
SPIELSPASS	70%

Vier fein aufgemachte Flippertische mit rabiater Rüttel-Funktion. In der Von-Oben-Perspektive unübersichtlich, in 3D unterhaltsam.

Andere Versionen

"True Pinball"-Vorläufer sind für PC und Amiga-Computer, Mega Drive, Super Nintendo und Jaguar erhältlich. "True Pinball" soll außerdem in Kürze für den Saturn erscheinen.

Entwickler: Iguana Entertainment, USA

NFL Quarterback Club '96

Nach zwei 16-Bit-Teilen wird der Quarterback-Club Mitglied im erlauchten Next-Generation-Kreis. Alle Optionen der aktuellen 16-Bit-Folge sind auf der Playstation zu finden: NFL- und NFLPA-Lizenz für alle Namen von Clubs und Spielern, sowie umfangreiche Spielmodi von Freundschaftsmatches über Saison und Playoffs bis zum Superbowl. Als besondere Herausforderung könnt Ihr erneut in fünfzig berüchtigte Spielsituationen der Geschichte eingreifen und den Ausgang verändern. Wem das nicht reicht, dem bietet ein Editor Gelegenheit, weitere Szenarien zu schaffen. Das Spiel selbst verfolgt Ihr aus neun verschiedenen Kameraperspektiven. Fast alle Blickwinkel lassen sich dabei nochmals drehen. Nicht weniger als zwölf Angriffs- und Abwehrformationen stehen zur Verfügung, jede noch in vier Kategorien unterteilt und mit bis zu sechs Playcalls gefüllt.

HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	ACCLAIM
GRAFIK	73 %
SOUND	58 %
SPIELSPASS	85 %

ab 12 Jahren

Ausgefeilte und umfangreiche American-Football-Simulation, die kaum Wünsche offenläßt.

Nach dem Saisonhöhepunkt Superbowl treffen sich die besten Spieler der beiden NFL-Ligen American- und National-Conference auf Hawaii zum Probowl, wo bunt zusammengewürfelte Teams sich und die Zuschauer unterhalten.

John Madden muß sich in Acht nehmen: Der 32-Bit-"Quarterback Club" feiert eine tolle Premiere.



PROBOWL • Mit dieser CD übernimmt Acclaim die Tabellenführung, denn das bekannt gute Konzept hat auf der Playstation systembedingt dazugewonnen: Angefangen bei der tollen Präsentation mit brillanter Videoqualität, über ausgefeilte Spielmechanik bis zu dem schier unerschöpflichen Vorrat an Optionen und Playcalls stimmt's hier einfach. Liga-, Multiplayer- und der Geschichtsmodus stellen selbst nach Wochen zufrieden, unter den Kameraperspektiven sind viele brauchbare, wobei jedoch Nahaufnahmen etwas gepixelt wirken.

Andere Versionen
Die Mega-Drive-Fassung wurde mit 80%, die Super-NES-Adaption mit 85% Spielspaß bewertet. Eine Saturn-Umsetzung folgt in Kürze.

Entwickler: Atari, USA

Hover Strike CD



Gebt dem Gegner keine Chance: Behaltet immer den Radar im Auge, um nicht in einen überraschenden Hinterhalt zu geraten.

Die terraktischen Space-Randalierer lassen humanoiden Siedlern keine Ruhe: Nach Atari's Raumpiratenjagd auf Modul startet Ihr als erfahrener Raumcop nun zu zehn neuen Missionen von CD.

Mit dem bewährten Luftkissenfahrzeug heizt Ihr über die Oberfläche düsterer Terrakti-Planeten und zerstört mit Blaster und Raketen Bunker, Abfangjäger und Pumpanlagen. Auch der bemängelten Steuerung haben sich die Programmierer angenommen, Euer Luftkissen-Schlachtschiff bremst neuerdings automatisch ab. So weicht Ihr leichter drohenden Minenfeldern und kantigen Felsen aus. Um die CD-Version abzurunden wurden dem Gleitergeballer ein paar metallisch-kalte FMV-Sequenzen und mystische Synthie-Orgien auf den Schild geschneidert. *oe*



Die FMV-Schnipsel sind grafisch sauber, stocken jedoch alle paar Sekunden.



ERSATZ-BUG • Atari hat sich die Kritik zu Herzen genommen und die katastrophale Steuerung der Modul-Version verbessert: Euer Gleiter steuert sich nun deutlich leichter, Zickzack-Ausweichmanöver führt Ihr ab sofort ohne Probleme aus. Unter der löblichen Neuerung hat dafür die Grafik gelitten: Die CD-Variante ruckelt noch übler, das deftige Polygon-Clipping geht Euch bald auf die Nerven. Während die schummrige Hintergrundmusik von CD zu den besten Jaguar-Sounds aller Zeiten zählt, merkt Ihr dem Spiel die zehn neuen Levels kaum an: Wie in der Modul-Version unterscheiden sich die einzelnen Planeten spielerisch wie grafisch kaum voneinander, statt unterschiedlicher Geleitschutz- und Angriffsmissionen variiert nur Anzahl und Äußeres Eurer Gegner auf dem Schlachtfeld. Betrachtet man beide Versionen, gleichen sich in "Hover Strike CD" nützliche Verbesserungen und neue Fehler aus. Wer die Modul-Version besitzt, muß sich die CD-Variante nicht besorgen. Damit verkauft man keine CD-Laufwerke!



Andere Versionen
Die Modul-Version von "Hover Strike" bewerteten wir in MAN!AC 6/95 mit 54% Spielspaß.

Produzent: Sean Patten • **Programmierung**: Sadge, Fred Gill, Peter long, Andrew Holton & Andrew Howe • **Design:** Sean Patten, ATD, Stuart Tilley & Jim McPhail • **Grafik:** Ian Harling, Dave West, Joanne Surman, Eric Elliot, Ford Minton, B. J. West u.a. • **Sound**: Will Davis

Battle Morph CD



Körner-Rekord: Die Pixel der aufsteigenden Luftblasen sind oft größer als der Raketen-Counter auf Euren Amaturen.

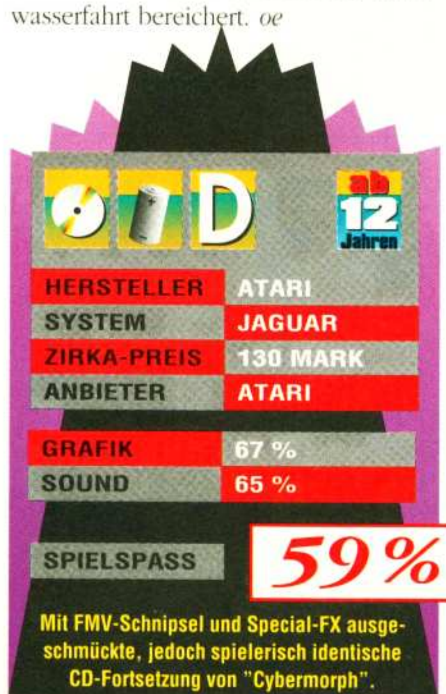
Im Zuge Atari's Recycling erfolgreicher Spielekonzepte und Jaguar-Pioniere kommt auch das Einführungsgeballer "Cybermorph" zu einem passenden CD-Vertreter: Als Raumpilot stehlt Ihr in dem 3D-Geballer geheime Akten, legt Bunker in Asche und greift als Reparatur-Kommando ein. Großzügig verteilte Extrawaffen und Bonusenergie retten Euch in der Bedrängnis durch die zufällig auftauchenden Feinde. Ähnlich der "Hover Strike"-Umsetzung wurde das Spiel mit CD-Sound und schicken FMV-Schnipseln ausgeschmückt, die alten Missionen durch neue Welten und Gegner ausgetauscht. Während Texturen nur selten die nackten Polygone wie im Vorgänger verhüllen, wurde das Spiel mit Spezialeffekten wie einer säuselnden Unterwasserfahrt bereichert. *oe*



In den deutschen Bildschirmtexten wurden Ä's und Ü's vertauscht.



HALBHERZIG • Vor eineinhalb Jahren konnte "Cybermorph" mit seiner flotten Polygongrafik überzeugen, heute muß der erfolgreiche Action-Entwickler schon mehr bieten als kahle Polygone und gerenderte FMV-Schnipsel. Auch spielerisch hätte frischer Wind nicht geschadet: Eure Gegner zielen mit einer Genauigkeit von ± 90° und erscheinen per Zufallsgenerator aus dem Hintergrund. Selbst wenn Ihr nur wenige Pixel vor dem Feind landet, wendet dieser oft in eine beliebige Richtung oder ballert unbeholfen weiterhin an Euch vorbei. Gerettet wird das Spiel durch die unterschiedlichen Aufträge und eine vorbildliche Steuerung: Rettungsmissionen und Raubzüge sorgen für Abwechslung, Euer Raumschiff läßt sich pixelgenau durch enge Gänge und verwinkelte Schluchten steuern. Die (im Notfall abschaltbaren) Synthie-Sounds von CD klingen zwar sauber, der letzte kompositorische Schliff fehlt jedoch. Wie schon für "Hoverstrike CD" gilt auch für "Battle Morph CD": Stolze Besitzer des Modul-Vorgängers sind bereits ausreichend bedient.



Andere Versionen
Der Modul-Vorgänger "Cybermorph" lag dem Jaguar bei. Den dazugehörigen Test mit derselben Spielspaßwertung findet Ihr in MAN!AC 5/94.

Entwickler: Probe & Climax, GB

Bugs Bunny in Double Trouble


In der spanischen Arena packt Ihr zwar nicht den Stier bei den Hörnern, benützt ihn jedoch als Katapult, um die Dynamitstangen einzusammeln.

Doppelter Zoff für Bugs Bunny: Im heimischen Wald ist die Jagd-Saison für Hasen angebrochen, die Ferienwohnung in Spanien von hungrigen Löwen besetzt. In zwei spielerisch völlig unterschiedlichen Jump'n'Runs auf einem Modul wischt Ihr Euren Toon-Feinden aus der Seitenperspektive eins aus: Ihr kritzelt einerseits heimlich Saison-Schilder um und lockt die cholerische Ente Daffy Duck in die Arme der Jäger und durchstöbert andererseits in Spanien die Ferienhöhle und bastelt aus versteckten Einzelteilen eine stilgerechte Löwenfalle zusammen. Habt Ihr eine Aufgabe erledigt, werdet Ihr mit witzigen Animationen belohnt und dürft anschließend in der gleichen Disziplin in einem anspruchsvolleren Labyrinth (mit ähnlicher Grafik) gegen Eure Kontrahenten antreten. *oe*


Eure Missionsziele erklärt Euch der ACME-Möhrencomputer.



FALSCHER HASE • So ausbaufähig die Ideen, in einem Jump'n'Run einen Verfolger in die Falle zu locken und in einem unterirdischen Labyrith Löwenfallen aufzustellen, so ausbaubedürftig auch das Spiel: In beiden Bunny-Missionen sind Steuerung, Kollision und das Verhältnis von Aufgabe und Zeitlimit sauber abgestimmt, spielerisch stolpert der Hase jedoch über einige Kanten. Auf der Flucht treibt Euch Daffy zur Raserei, der Euer Tempo nicht halten kann, Euch bei jedem kurzen Schulterblick jedoch sofort am Schlafittchen packt. Die Löwenjagd ist wesentlich fairer und wirkt mit den kombinierten Puzzle- und Hüpfsequenzen nicht so eintönig. Dafür ist das Levelsdesign schnell ausgereizt: Versteckte Pfade, Abkürzungen oder abgedrehte Zwischenspiele könnt Ihr nicht entdecken. Mangels Abwechslung verliert Ihr deshalb bald das Interesse an "Bugs Bunny in Double Trouble", zumal Grafik und Sound Euch mit platten Hintergründen, Dudelmelodien und simplen Blend-Effekten kaum vom Spielgeschehen ablenkt.



Andere Versionen
Derzeit sind keine weiteren Versionen geplant.



BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
MAN!AC LESERBRIEFE • WALLBERGSTR. 10
86415 MERING

mailiac

MAN!AC-Leser mit hohem Info-Verschleiß surfen in der superaktuellen Online-Ausgabe der MAN!AC. Modem-Besitzer loggen sich auf dem Netville-Server (www.netville.de/maniac) ein, um früher als ihre Kollegen über die wichtigsten Trends und über neue Spiele informiert zu werden. Anfragen und Kritik werdet Ihr in der Rubrik "Mailiac" los. Tobias und Winnie bemühen sich, Euch innerhalb von 24 Stunden eine Antwort zu mailen.

MAN!AC

64 Jahre

Nach der Lektüre der Seite 26 in MAN!AC 4/96 war meine Reaktion dem Blick von Hardguy auf Seite 98 nicht unähnlich. Will Nintendo warten, bis sich alle Lizenznehmer dem PC-Geschäft widmen und der Konsolenmarkt quasi nur noch eine Möglichkeit ist, die Firmenkasse durch PC-Umsetzungen aufzubessern? Square hat vielleicht gar nicht so falsch gehandelt...
Warum bringt Nintendo die Konsole nicht ohne In-House-Spiele? Die Titel von Williams ("Cruis´n USA" u.a.) und anderen Lizenznehmern müßten doch fertig sein. Ich glaube nicht, daß es langfristige Auswirkungen auf die Verkaufszahlen hätte, wenn man "Mario 64" um zwei Monate verschiebt. Eine komplette Verschiebung des Nintendo-64-Release macht doch alle Beteiligten noch nervöser und steigert die Erwartungshaltung von Insidern und Konsumenten. Vielleicht liegt hier Nintendos Erfolgsgeheimnis: Meine besten Deutsch-Arbeiten liefere ich dann, wenn ich unter Zeitdruck stehe und mich auf das Wesentliche konzentrieren muß.
Doch wie lange will Nintendo die kaufwütigen Fans noch unter Kontrolle halten? Playstation und Saturn habe ich mir bisher Zähne- und Geldbeutel-knirschend verkniffen. Aber wenn ich "Final Fantasy 7" auf der Playstation sehe, läuft mir das Wasser im Mund zusammen.
Oder war das alles nur ein Aprilscherz von Euch? Viel Spaß beim Nintendo-64-Testen, falls das Gerät noch pünktlich erscheint. Euer "Breath of Fire"-Poster schmückt übrigens einen Ehrenplatz in meiner Bude.

Ruben Kaufmann, Steffenberg

Gerade habe ich Eure 4/96 durchgeschmökert – habt Ihr wieder super hinbekommen! Auch ich habe verzweifelt auf das Nintendo 64 gewartet, aber nun reicht's! Gestern kaufte ich mir eine Playstation und bin vollkommen begeistert. Sony hat als einzige Firma noch nicht das Gesicht verloren, denn Sega traue ich seit dem 32X nicht mehr über den Weg.
Euer "Grauzone Letterbox"-Artikel war gut & überfällig. Allerdings solltet Ihr daraus eigene Konsequenzen ziehen: Als Leser vermisse ich Angaben über PAL-Anpassung, Geschwindigkeitsverlust und deutsche Sprachausgabe.
Noch eine Frage bezüglich der BPS. Besteht die Möglichkeit, daß Deutschland von der Europäischen Union gezwungen wird, weniger rigide gegen Spiele vorzugehen? Wenn die Brüssler Beamten sogar die Bananenkrümmung vereinheitlichen wollen, sollen sie sich lieber an der BPS festbeißen. Eine Behörde, die Comic-Prügeleien in einer Zeit indiziert, in der man Sprengstoff und Pornos über die Datenautobahn bekommen kann, hat sich doch überlebt.

Michael Riedell, Berlin

Wie lange die BPS ihrem schwer nachvollziehbaren Videospiel-Kurs noch folgt & und wie die Bonner Behörde mit der Online-Lawine fertigwerden will, können wir Euch nicht verraten. Da die Industrie das teils willkürliche Indizieren prominenter Spiele klaglos akzeptiert, müßt Ihr auch in Zukunft bei 3D-Shootern schnell zuschlagen, bevor die Titel unter den Ladentisch wandern. Bei der Square-Desertation handelt es sich um keinen Aprilscherz, auch wenn viele Leser genau das vermuteten.

Berufen

Ich will mein Hobby zum Beruf machen und habe vor, ein Videospiel-Geschäft zu eröffnen. Deshalb interessiert es mich, wie Ihr MAN!ACs die Entwicklung des deutschen Spielemarktes seht. Während des letzten Jahres hat sich ja eine Reformation des Marktes vollzogen. Auch das Durchschnittsalter der Konsolen-User hat sich nach oben verschoben, was eine größere Verbreitung der 32- und 64-Bit-Konsolen gewährleisten dürfte. Ich bin also optimistisch, auch wenn der PC als Spieleemaschine die Nase vorne behält. Ihr als Insider könnt mir doch sicher Tips geben, wie ich es am besten anstelle, in diesem Bereich Fuß zu fassen. Meiner Meinung nach ist Norddeutschland Händler-mäßig ziemlich knapp vertreten. Soll ich den Sprung ins kalte Wasser wagen?

Oliver Haeder, Cuxhaven

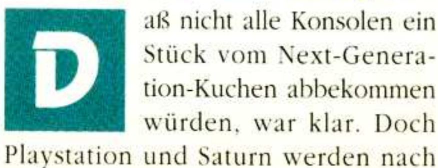
Kompetente Tips, um auf dem harten Spielemarkt zu bestehen, kann Dir nur ein erfahrener Händler geben. Ohne kaufmännisches Know-How werden Dir aber auch die besten Ratschläge nichts helfen. Viele selbständige Händler haben Ihr Handwerk als Ver- oder Einkäufer gelernt und sich mit ihren dadurch gewonnenen Kontakten und Erfahrungen selbständig gemacht. Wir raten zu einem "Lehrjahr" in einem etablierten Geschäft – danach weißt Du, was abgeht und ob Dein Traumberuf wirklich ideal für Dich ist.

Jäger & Sammler

Mittlerweile bin ich zum Oldie-Sammler geworden – kein Flohmarkt bleibt von mir verschont, nach Kleinanzeigen bin ich süchtig und "8-Bit-Replay" ist meine Lieblingsrubrik.
Vor kurzem habe ich eine "Black Point Type 1003"-Konsole mit zwei eingebauten Analog-Controllern und einem Batterieschacht an der Unterseite erworben. Zum schnuckligen Gerät gab´s ein Modul mit zehn Spielen (FS 1201) gratis. Nun wüßte ich gerne das Alter der Konsole, die Anzahl der erhältlichen Spiele sowie den Wert für den Profisammler. Auch auf einen Bericht zum "Saba Videoplay System Fairchild" warte ich sehnsüchtig. Außerdem findet sich in meiner Sammlung ein Uraltmodul von Intel für das "Universal Tele Play", das unter dem Titel "Stunt Cycle" die vier Spiele "Drag Racing", "Stunt Cycle", "Motocross" und "Enduro" vereint. Kennt jemand die passende Konsole?

Alexander Neumann, Osnabrück

Willkommen im Club & Gratulation zu Deinen exotischen Sammlerstücken. Das Intel-Videospiel wurde Winnie vor einem Jahr von einer Privatperson angeboten. Wie üblich hat's Winnie verschwitzt, das obskure Gerät abzuholen, so daß wir die Existenz der Konsole zwar bestätigen, Dir aber keine weiteren Informationen geben können.
Das Saba-Videospiel kommt in einer der nächsten Ausgaben dran: Martin hat vor kurzem eines ergattert.



Segas Trumpf

Daß nicht alle Konsolen ein Stück vom Next-Generation-Kuchen abbekommen würden, war klar. Doch Playstation und Saturn werden nach

ANTWORTEN KURZ NOTIERT:

Eine deutsche Version von Street Fighter Alpha für Playstation & Saturn wird im Herbst erscheinen.

Mindscape hat die Entwicklung von Saturn-Spielen gestoppt, "Warhammer", "Raven Project" und "Panzer General" werden nicht mehr für die Konsole erscheinen.

Der I/O-Port der Playstation dient als serielle und parallele Schnittstelle, an die theoretisch Drucker oder Modem angeschlossen werden kann. Keines dieser Geräte ist jedoch für die Playstation geplant.

Die CD-Soundtracks zu Squares Final Fantasy-Serie erhaltet Ihr als Japan-Import bei RPG 2001, Tel: 05324/2001.

Für die Playstation setzt LucasArts "Rebel Asault 2", "Ballblazer X" (beide von Deutschland von Factor 5 programmiert) sowie (eventuell) ein indiziertes 3D-PC-Ballerspiel um. Für den Saturn werkelt LucasArts an einem Actionspiel im Stil von "Zombies ate my Neighbours", das auch für die Playstation erscheinen wird.

meiner Meinung in nächster Zeit alle anderen Konsolen vertreiben. Ausgenommen das Nintendo 64, das wohl alle Super-Nintendo-User im Handstreich zum Neukauf veranlassen wird.
Als Beamter konnte ich mir sowohl eine Playstation als auch einen Saturn leisten. Da meine Videothek PS-Neuerscheinungen führt, kann ich aus der Sicht des Kunden eine objektive Meinung zur Next Generation abgeben.
Sony hat uns mit schwachsinniger TV-Werbung, aber auch mit erstaunlich vielen Spielen den Mund wässrig gemacht. Auch ich habe mir sofort eine Playstation gekauft und war hin & weg: Was für eine Grafik! Toller Sound, Sprachausgabe ohne Ende! Doch dann bekam ich mit jedem neuen Spiel ein Gefühl wie beim McDonalds-Besuch: Schmeckt g aber kaum ist man draußen, hat ma. schon Hunger nach mehr. Playstation-Spiele sehen gut aus, hat man sich an der Grafik sattgesehen, werden sie langweilig. Spiele wie "Novastorm" sind für mich reine Blender, zwei Stunden Spaß sind für 100 Mark zu wenig. (...)
Sahen Fachleute die Playstation technisch vor dem Saturn, so spielt Sega jetzt seinen Trumpf, die langjährige Erfahrung im Videospielbereich aus: Titel wie "Sega Rally", "VF 2" und "Mystaria" sind das, was ich von der Next Generation erwarte. Spielspaß & Langzeitmotivation, kein Fast-Food. Und noch immer reicht mein Speicher-RAM, während ich für die Playstation bereits zwei Memory-Cards kaufen mußte.

Uwe Lischka, Groß-Gerau



IMPRESSUM

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi), gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Robert Bannert (rb), Oliver Ehrle (oe, freier Mitarbeiter), Tobias Hartlehnert (th), Andreas Knauf (ak)
Autoren: Heinrich Lenhardt (hl), Michael Paul (pa), Michael Kim (mk)

Die Redaktion erreichen Sie unter **Telefon (0 82 33) 74 01-0** **Telefax (0 82 33) 74 01-47**

Layout: Andrea Danzer, Robert Bannert, Oliver Ehrle, Winnie Forster, Martin Gaksch, Andreas Knauf
Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelartwork: "Crying Freeman" © Davis Films; Computergrafik: Bruna Maillard, Sparx
Illustrationen: Roger Horvath
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, verantwortlich für die Anzeigen
Die Anzeigenabteilung erreichen Sie unter Telefon (0 82 33) 74 01-12
(nur gewerbliche Anzeigen, **keine Kleinanzeigen**) Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky Telefon (0 40) 52 37 196, Telefax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich
Einzelverkaufspreis: 5,90 DM
Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 59,90 DM
Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co. KG, Postfach 1123, 85366 Eching, Telefon 089/319006-0
Lithographie: Typework GmbH, Aindlinger Straße 16, 86167 Augsburg
Druck: ADV Augsburger Druckhaus GmbH, Aindlinger Straße 17, 86167 Augsburg

Anschrift des Verlages: **Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH**
Wallbergstraße 10
86415 Mering
Geschäftsführung: Martin Gaksch, Andreas Knauf
eMail: ManiacTobi@aol.com / **M@N!AC online:** www.netville.de/maniac
Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN

IMAGINA
CYBERCASH & DIGITALES SPIELZEUG

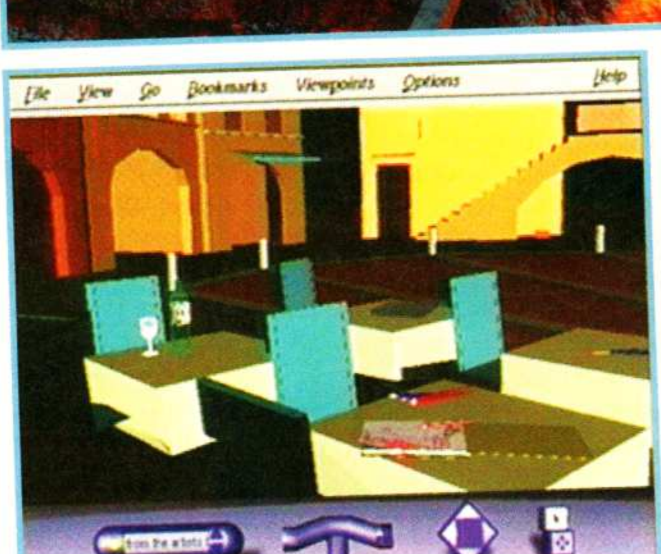


Web-Navigation, Tele-Chirurgie und digitales Spielzeug von Disney waren die Themen der Imagina 96. Mit kleiner Ausstellung, feinem Filmprogramm und hochkarätigen Konferenzen lockte das Grafik-Festival an die winterliche Cote d'Azure.

Das Internet kommt, das interaktive Fernsehen geht: Während sich Netz-Visionäre im Auditorium die Hand reichten, wanderte die Kabel- und Settop-Gemeinde auf eine eigene Veranstaltung aus. Die Imagina, 1981 als Grafik- und TV-Messe vom "Institut National de l'Audiovisuel" begründet, beschäftigte sich im 15. Jahr ihres Bestehens verstärkt mit Online-Technologien und den grafischen Möglichkeiten des Internets.

In der Konferenz "3D Navigation" erklärten Manager von Apple, IBM und Silicon Graphics, wie sie sich Internet-Reisen in Zukunft vorstellen. Mit SGIs VRML-Browser "WebSpace" navigiert Ihr über eine Armaturleiste am unteren Bildschirmrand durch die 3D-Welt. Oder Ihr teleportiert Euch über das "Viewpoint"-Menü direkt an einen neuen Standort auf der 3D-Webpage. Die Häuser und Plätze sehen aus wie 3D-Landschaften der Amiga-Ära, sind fließend schattiert und mit Links gespickt: Wenn Ihr z.B. an einen Restaurant-Tisch heranzoomt und mit dem Cursor nach der Karte greift, wird ein HTML-Dokument geladen. Für VRML 2.0 versprach James Kent von Silicon Graphics Animation (abgesehen von der Kamera sind bislang alle VRML-Welten statisch), Stereo-Sound, echte Interaktion und Kollisionsabfrage sowie primitive 3D-Lebenwesen. Das sind Elemente, die die Möglichkeiten und Komplexität der VRML-Welten erhöhen, gleichzeitig aber die Eingewöhnung und die spielerische Interaktion erleichtern.

Als Ergänzung zum Vortrag von James Kent zeigte der SGI-Partner Sony im Ausstellungszelt ihr Projekt "CyberPassage", das die von Kent versprochenen Features (Animation, Interaktion, Sound) bereits unterstützt. Das Komplettpaket aus Serversoftware, Browser und Autorensystem ermöglicht den Bau ereignisreicher 3D-Welten. Es basiert auf Sonys Eigenentwicklung "Enhanced VRML", das der Standardisierungskommission als Vorschlag für VRML 2.0 vorliegt. Wer mit CyberPassage bereits jetzt experimentieren möchte, holt sich die Software unter http://sonypic.com/vs.

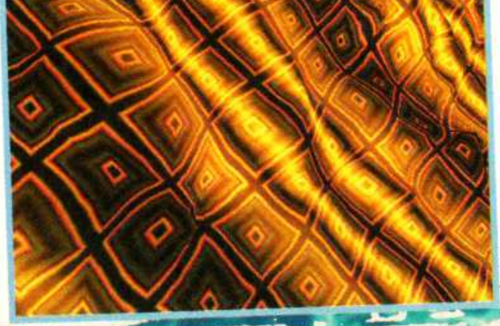




3D-Animation und Internet treffen aufeinander: High-End-Grafik, wie die neuen Rides von New Wave (Bilder oben), werden erst im nächsten Jahrtausend über den Daten-Highway rauschen, doch mit VRML und neuen 3D-Browsern wie SGIs "WebSpace" (Bilder links und oben) holt das Internet als 3D-Spielplatz schnell auf.

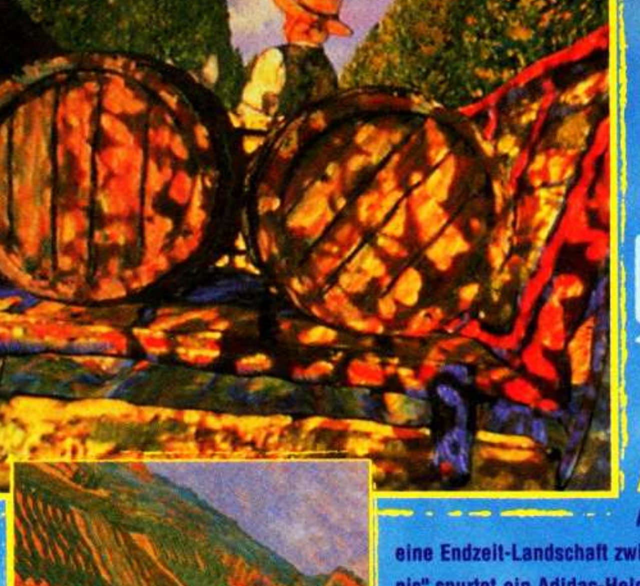






Im Auftrag von Toshiba simuliert ExMachina einen Zeppelin-Untergang in stürmischer See. Ist das Luftschiff verschwunden, beruhigt sich das Meer und zeigt seine mathematische Grundlage (Bild rechts).





DIE PREIS-TRÄGER

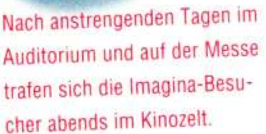
ADVERTISING...

Aus der Cyber-Folterkammer und durch eine Endzeit-Landschaft zwischen "Mad Max" und "Johnny Mnemonic" spurtet ein Adidas-Held auf den dritten Platz, der Rest der Advertising-Kategorie setzt mit Humor und originellen Ideen dagegen. Vor dem rabiaten Highspeed-Ausflug in den französischen "Le Flipper" plaziert sich Martells "The Art of Cognac": Um dem Entstehungsbebiet des Martell-Schnapps ein verklärtes Denkmal zu setzen, fahren 3D-Kameras durch die Alleen und Felder eines Van-Gogh-Gemäldes. Der impressionistische Strich des Malers erwacht durch den Computer zum Leben. Respekt vor dem Meister – und der originelle Einsatz der 3D-Animation bescheren der Cognac-Werbung einen verdienten ersten Platz.



VISUALISATION...

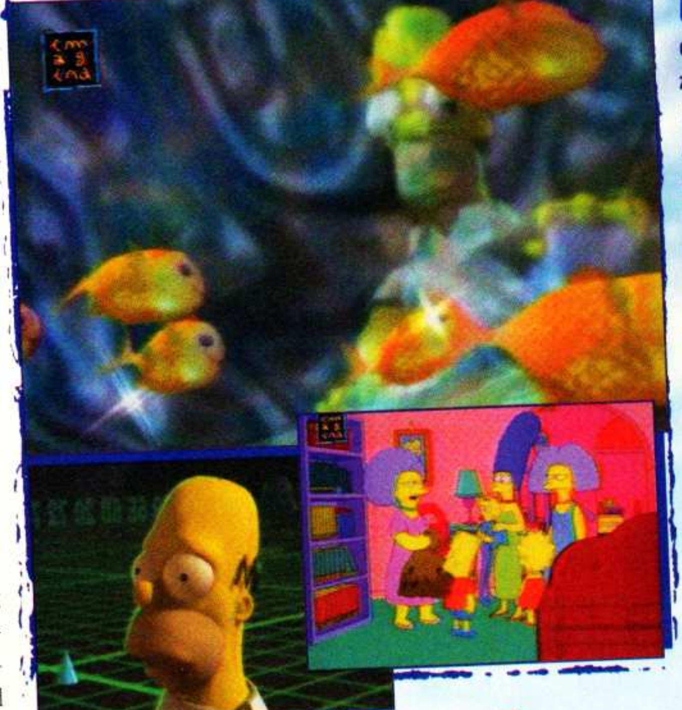
Ein Heimspiel für den Imagina-Sponsor, der mit einer Crash-Simulation bereits zum dritten Mal in Serie den ersten Platz in der Kategorie der wissenschaftlichen Visualisiereung erringt. Ein transparenter Renault Megane rast gegen eine Texture-Map-Mauer, pixelgenau verbiegen sich Karosserie und Motorteile, der virtuelle Dummy bleibt dabei unbeschädigt. Der routinierte Werbespot verwies den scheibenweise aufgeschlüsselten Körper des amerikanischen "Visible Human Project" (bekannt aus dem Internet) auf den zweiten, die topologische Spielerei "The Shape of Space" auf den dritten Platz.



Nach anstrengenden Tagen im Auditorium und auf der Messe trafen sich die Imagina-Besucher abends im Kinozelt.

Mit eigenen Browsern, mit "QuickDraw 3D" und "QuickTime VR", beschreitet Apple einen anderen Weg: Der exzessive Einsatz von Texture Maps (digitalisierte Fotos einer realen Umgebung) bei der Simulation eines "begehbaren" 3D-Restaurants mit QuickTime VR erfordert weniger Render-Rechenleistung. Für Computer-Laien wirkt die Digi-Grafik dennoch realistischer als die einfarbigen, blankgeputzten Polygone einer echten 3D-Umgebung. Zum Vergleich "Algorithmen-orientierte" gegen "Daten-orientierte" 3D-Animation lest Ihr in MAN!AC 4/96.

In der gleichen Konferenz präsentierte Chris Laurel von Dimension X sein "ICE 3D", eine Java-Erweiterung, die einen leistungsfähigen 3D-Befehlssatz und eine VRML-Schnittstelle enthält. Mit dem Aufbau komplexer 3D-Welten im Internet bleiben auch die Themen Sicherheit im Netz und elektronische Finanztransaktionen brisant. Unter "Virtual Banks & Cyber Casinos" trat Philip Zimmermann auf, Schöpfer der hundertprozentig sicheren E-Mail-Verschlüsselungssoftware "Pretty Good Privacy" (PGP) und Ex-Knastgenosse von Carl Sagan. Zimmermann sprach über die Wichtigkeit einer abhörsicheren Privatsphäre und den Restriktionen, die die US-Regierung ihm aufzwingt. Der offiziell vorgeschriebene Clipper-Chip garantiert nach Zimmermann keine Sicherheit,



FICTION...

Gegen starke Konkurrenz setzte sich Disneys Render-Opus "Toy Story" durch und heimste gleichzeitig auch die Jury-Auszeichnung "Grand Prix Pixel INA" ein – verdient, denn neben technischer Brillanz transportiert das Spielzeug-Abenteuer auch eine doppelte Portion Humor, vorbildliche Dramaturgie und stapelweise Ideen. Verdutzt im Cyberspace fand sich das Oberhaupt der Simpson-Sippe wieder: In der Halloween-Sendung "Treehouse of Horror VI" wird Homer in eine Vektorenwelt gesaugt – der Chaos-Ausflug und Homers 3D-Debüt wurde auf den zweiten Platz gewählt, der amerikanische "The End" auf den dritten: Die 3D-Protagonisten eines digitalen Theaterstücks diskutieren mit ihrem Schöpfer, bis dieser sich selbst als künstlicher Charakter outet (Bilder rechts).



GAMES...

In der neuen Kategorie für die besten Videospiel-Animationen rangen die verschiedensten Genres um die Publikumsgunst. Roberta Williams Horror-Adventure "Phantasmorgia" landete mit einer Mischung aus Video-Schnipseln, Film-FX und Computergemälden auf den dritten Platz, davor plazierte sich ein weiteres PC-Adventure, Sanctury Woods "Riddle of Master Lu". Überragender Sieger wurde Psygnosis' "Wipe Out", das Vorspann-Elemente mit echten Spielszenen vermengte, und den ebenfalls nominierten Konkurrenzrasereien "Sega Rally" und "Need for Speed" keine Chance ließ.



denn die US-Behörden besitzen einen Universalschlüssel.
David Chaum präsentierte bereits zum zweiten Mal auf der Imagina sein "eCash", elektronisches Geld fürs Internet. ECash läßt sich nicht nachverfolgen und garantiert den Kunden Anonymität. Ganz im Gegensatz zu Transaktionen mit der Kreditkarte, bei denen jeder Zahlungsvorgang minutiös erfaßt wird. Ed Hogan von Mastercard und Einar Asbo vom Mitbewerber Visa zeigten Filme, die aber keine konkreten Konzepte, sondern lediglich Visionen einer von Plastikkarten beherrschten Welt transportierten. Beide redeten nur vage über geplante Zahlungskonzepte und konnten keine Auskunft über den Zeitpunkt einer Kreditkarten-Einführung im Internet nennen. Wahrscheinlich wird es ab 1997 möglich sein, auf sichere Art und Weise mit der Karte im Netz zu bezahlen.



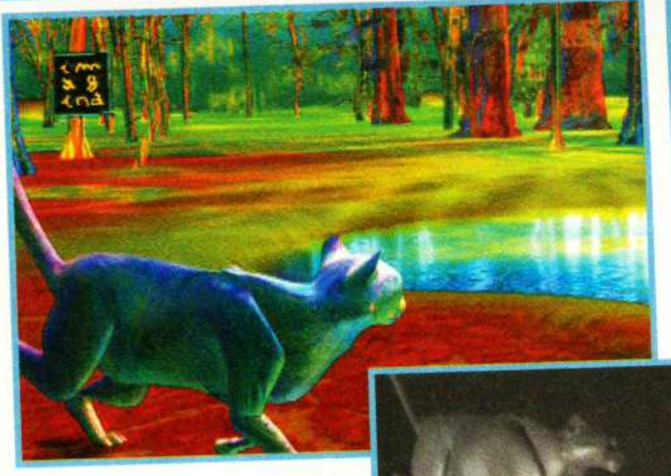
Der Vater des elektronischen Geldes: Mit eCash tritt David Chaums gegen alternative Modelle von VISA und Master an.



Aus dem Knast an die Cote`d'Azure: Mit seiner "Pretty Good Privacy"-Software wurde P. Zimmermann zur Kultfigur der Netz-Kryptologen.

Spielzeug aus dem Cyberspace: "Toy Story"-Regisseur John Lasseter brachte seine Helden als brandneue Action-Figuren mit.

Die Telechirurgie war ein anderes heißes Messethema: Bilder von gerenderten Organen, Skeletten und Verletzungen rotierten in Filmen aus Wissenschaft und Forschung. Richard Satava vom Medical Cops der US Army lieferte ein Modell mit dem sich Verletzte über weite Flächen aufspüren lassen, um dann einem Arzt unters Messer zu kommen, der sich Hunderte von Meilen vom Schlachtfeld entfernt (& damit in sicherer Umgebung) befindet. Gleichzeitig wurde im Ausstellungszelt am Stand der Software-Firma DnA "Flesh" demonstriert, Software zur Erstellung lebensechter Hautstrukturen, Narben und Verletzungen auf virtuelle Schauspieler und 3D-Wesen zu übertragen. Statt Texturen mit 2D-Werkzeugen zu malen und später auf das 3D-Modell zu "mappen", malen Flesh-Künstler direkt auf ihr 3D-Modell. Die darunterliegenden Knochen und Organe kauft man als flexible Datenbänke des US-Anbieters "Viewpoint". Der Spezialist







Auch im Fernsehen wird sich die 3D-Computergrafik durchsetzen: In "Peter & der Wolf" von Canal + marschieren die Schauspieler durch eine digitale Kulisse.

für den Vertrieb von 3D-Objekten in allen Polygon-Maßstäben liefert jedes beliebige Objekt auf Wunsch, hat momentan 4000 Datasets auf der Festplatte und gehört zu den Ausstellungsveteranen der Imagina. Für den Zuschauer unsichtbar schwirrten Viewpoint-Modelle u.a. in "Batman Forever" und "Waterworld" über die Leinwand. Mit Rednern von ILM, Pixar, Digital Domain, Medialab, Rhythm & Hues und ExMachina bildeten die Konferenzen "3D Animation" und "Special Spectacles" das Bindeglied zwischen den täglichen Vorträgen und dem Abendprogramm, den Filmvorführungen zur Wahl des Prix Pixel INA. Der Film der Messe war natürlich "Toy Story": Als erster abendfüllender Computer-Film war der Spielzeug-Klamauk für Disney ein gewagter Schritt, wurde aber zum überragenden kommerziellen Erfolg. Disney hat damit als erster Großproduzent bewiesen, daß er bereit ist für eine neue Ära. Kritiker im Disney-Management, die traditionelle Arbeitsweise und den unverwechselbaren Disney-Strich in Gefahr sahen, sind verstummt. Schon mit "Aladdin" wurde traditioneller Zeichentrick-Inhalt geschickt wiedervermarktet, u.a. als Videospiel und als revolutionärer 3D-Ride, wobei in beiden Fällen die jeweilige Technologie ernstgenommen und voll ausgenutzt wurde. Mit "Toy Story" zeigt Disney, daß 3D-Computergrafik sich nicht nur zum Recycling, sondern auch zur Erschaffung von Inhalten hervorragend eignet. Einen kleines "Abfallprodukt" hatte "Toy Story"-Regisseur John Lasseter gleich mitgebracht. Auf Basis der Filmdaten rollen 1:1-"Toy Story"-Puppen vom Fließband, Merchandising-Spielzeug, das Toys´R´Us und andere Kaufhausketten in den nächsten Monaten überschwemmen wird.
Während Disney schon weiter ist, hecheln andere Filmemacher noch den "Jurassic Park"-Fußstapfen hinterher. Columbias "Jumanji" setzt auf einen familienfreundlichen Charakterdarsteller (Robin Williams), bedroh-







Neben den abendlichen Filmvorführungen wurden auch die Hard- und Software-Ausstellungen der Imagina ausgelagert. Im Zelt am Yachthafen legten die Computergrafiker Hand an neue 3D-Tools und Programme.





Die Spinne & das Mädchen: Sympathische Idee & gute Umsetzung, aber kein Preis für den deutschen "Sucram".

lich gerenderte Urwald-Monster und eine Horde kreischender Kinder. Besonders innovativ wirkt der Columbia-Streifen weder technisch noch dramaturgisch: Trampelnde Elefantenhorden in allen Polygon-Maßstäben, digitale Krokodile und Riesenspinnen.

Mit kleinerem Budget arbeitet die französische Firma Sparx für den Mediengiganten Canal+ an einer Verschmelzung echter und synthetischer Filmbilder: In der Neuinszenierung von Prokovievs "Peter und der Wolf" jagen Schauspieler durch gerenderte Kulissen nach dem digitalem Raubtier. Nach exzessivem Composing wird die fertige Filmszene im letzten Arbeitsschritt am Computer farbig ausgeleuchtet. Das Unterfangen, das zeitlose Musiktheater in das enge Korsett der aktuellen Technik zu quetschen, klappt nicht ganz: Viele Szenen wirken gestelzt und künstlich, die Schauspieler, einer normalen Filmumgebung beraubt, unbeholfen und deplaziert.

Wenig Neues zeigte die Imagina-Ausstellung, die in diesem Jahr nicht mehr im Kongresszentrum, sondern in Zelten entlang des Yachthafens ausgetragen wurde.Microsoft-Tochter Softimage stellte die Windows-NT-Version seiner mächtigen 3D-Werkzeuge vor, New Wave Entertainmnent bzw. Talent, die belgischen Macher von "Devils Mine" und "Cosmic Pinball" drei neue Showscan-Rides: "Volcano Mine", "Glacier Run" und "Haunted Castle" sind wie ihre preisgekrönten Vorgänger schnell, schockierend und bis auf den letzten Pixel exzellent ausgeleuchtet. Die Elemente (einstürzende Wegabschnitte, überraschende Geschwindigkeits- und Richtungsänderungen) wiederholen sich jedoch, ohne durch neue Einfälle bereichert zu werden. Langsam scheinen alle denkwürdigen Ride-"Locations" abgegrast. Durch welche Höhle wird der belgische Ride-Express das nächste Mal reisen? *wi*

Schools & Universites...

In der Studenten-Kategorie blieb der deutsche "Istibitsihonolulustrandbikini" der Medien-Kunsthochschule zu Köln angesichts starker Konkurrenz ohne Auszeichnung. Auf Platz 3 tanzte der hochstilisierte "I Faust", eine 3D-Studio-Hommage in Chrom und Seide, an Oskar Schlemmer, davor plazierte sich der spanische "Walking Around", ein Hindernis-reicher Horizontal-Scroller mit Knetgummihelden und Nudelholzpointe: Nach der Sperrstunde trottet der letzte Gast nach Hause. Zuschnappende Mauern und tieffliegendes Mobiliar lassen ihn unberührt, erst die Ehefrau bringt den stoischen Helden zu Fall. Auf Platz 1 ein Comic-VIP: In einem Laden in der Rue de Laprador schmökert Tim in seinen Abenteuerbüchern. Als ihn die Melancholie überwältigt, schält sich ein weiblicher Schatten aus altägyptischen Souvenirs. Die ersten Takte des Rock'n Roll-Evergreens "Fever" erfüllen den Helden mit neuem Mut, Tim schlägt seine Tolle zurück und bittet die nächtliche Besucherin zum Tanz.

Credits...

Mit neun Nominierungen war die Trailer-Kategorie prall gefüllt, aber ohne optischen Höhepunkt. Als Auftakt zu einer Nachrichtensendung wird Paris vom wuchernden Urwald verschluckt – nach dem Clip grüßt die Sprecher-Crew aus bemoostem Studio. Auf dem zweiten Platz "Cosmogonie", der Ausflug auf eine Paralell-Erde, die unberührt vor sich hin träumt. Der Vorspann zum "Crying Freeman"-Realfilm hatte leichtes Spiel: Die Drachentätowierung des Helden erwacht zum Leben, umfließt Muskelberge und steigt als prächtiges 3D-Ungetüm aus der Leinwand.

Art...

Der peinlichste Beitrag der Kunstkategorie entstand an der Kunsthochschule Köln: Vor dem Publikum konnte das dilettantisch gefilmte und krude zusammengeschusterte "Das wahre Glück/Kitsch" nicht punkten. Aufwendiger der drittplazierte "Limbes", eine pränatale Phantasie & eine Tour de Force der Bildbearbeitung im Stil früherer Werke von Agave ("Tableau d'Amour"). Vor dem Mac-Werk "Bio Zoo" siegte "Cités antérieures - Brugge", ein apokalyptischer Ausflug ins Pest-umwehte Spätmittelalter, grafisch an die Werke niederländischer Meister angelehnt. Die Begleitmusik, morbide Streich-Fragmente, errang einen INA-Sonderpreis.

Special Effects...



Die Computer-Hexer von Industrial Light & Magic, nach "Jurassic Park" die Stars der 3D-Industrie, belegten in diesem Jahr die Plätze 2 ("Casper") und 3 (mit den digitalen Elefanten, Löwen und Affen von "Jumanji"), konnten einen französischen Sieg aber nicht verhindern. Die schönsten Tricks und schrillsten Einstellungen des aktuellen Marc-Caro-Spielfilms "La cité des enfants perdus", Killer-Läuse im Leinwandformat, gespenstische Kulissen und ein Alterungsprozess in wenigen Sekunden waren zu einem rasanten Trailer zusammengeschnitten. Übrigens werkelte an der "Stadt der verlorenen Kinder" ausnahmsweise kein SGI-Rechner, stattdessen verließ sich der Filmemacher auf Hewlett Packard und eigene Hardware der renommierten Buf Compagnie.



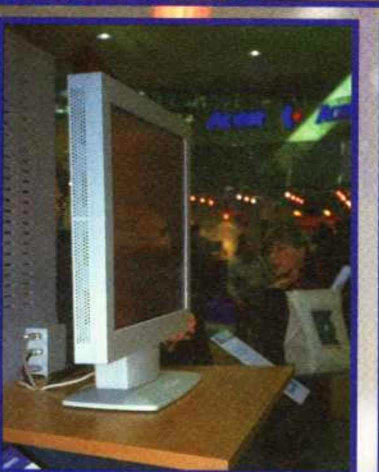
Musik Video...

Mit seinem "Like a Rolling Stone"-Video verwies Altstar Mick Jagger die jungen Mitbwerber auf die Ränge. Ob das Publikum die Musik oder die Film-Odyssee der Hauptdarstellerinnen durch das Londoner-Nachtleben honorierte? Originell waren die Computer-Tricks in jedem Fall: Die Hang-Over-Szenen wirkten wie dreidimensionale Nightlife-Schnappschüsse, die erst durch die Bewegung einer virtuellen Kamera zu trägem Leben erwachen. Den zweiten Platz sicherte sich Enigmas unterseeischer "Out from the Deep", eine Produktion der Deutschen Anzilotti & Münzing, auf Platz 3 die Bildertricks des ebenfalls feuchten Tori-Amos-Clip "Caught A Slight Sneeze".



CeBIT 96 WO GE

Hannover hat die Chaostage überlebt und konnte dem frühjährlichen CeBit-Ansturm gelassen entgegenblicken: Der Messe-Moloch lockte diesmal 6400 Aussteller. Eine Handvoll davon hat MAN!AC besucht.





In England bereits auf dem Markt, in Deutschland ab Herbst erhältlich: Philips 14.400er Modem macht das CDi zum Internet-Terminal.

Riesengroß & superflach: Der japanische Halbleiterriese NEC zeigte den Prototypen eines gewaltigen 33-Zoll-Farbplasmabildschirms (ganz links), der für Multimedia-Präsentation eingesetzt und von einem PC angesteuert werden soll. Die Bilddiagonale beträgt 84 cm, die Auflösung 640 x 480 Pixel (non-interlaced).



Kein Aquarium, sondern ein Präsentations-Terminal mit Laser-Disk-Spieler als Bilderlieferant.

Auch nach der Teilung in zwei verschiedene Veranstaltungen (die "CeBit Home" findet Ende August statt) behält die CeBit ihren Rang als weltgrößte Computermesse. MAN!AC beschränkte sich deshalb auf dieser Doppelseite bescheiden auf die seltenen Consumer-Neuheiten der Monstermesse. Das wichtigste Thema der CeBit 1996 war das Internet, im Aufwind befinden sich mobile Hardware sowie 3D-Beschleuniger, die Windows-PCs in Render-Workstations verwandeln. Die Beschleuniger-Karten werden nicht nur, aber hauptsächlich, für 3D-Spiele eingesetzt. Trotz starker Konkurrenz etabliert sich der "3D Blaster" von Creative Labs wohl als Standard. Schon jetzt wird die Karte von aufgemöbelten Versionen der Bestseller "Magic Carpet" ("Plus"), "Nascar Racing" und "Flight Unlimited" genützt. Auf der CeBit entdeckten wir außerdem eine Vorabversion von "Toshinden", weiterhin geplant sind u.a. "Warhammer" und "Cyberspeed" von Mindscape sowie Capcoms "Resident Evil".
Den neue Kompressionsstandard MPEG 2 sah man auf der CeBit in zahlreichen Anwendungen: Philips präsentierte ein erstes "DVD-ROM"-Laufwerk für den PC, das auch in Deutschland noch in diesem Jahr vermarktet werden soll. Der OEM-Preis beträgt rund 200 Dollar, wieviel der deutsche Kunde für das Laufwerk hinblättert, steht noch nicht fest.

NEWS + MEDIEN UND UNTERHALTUNGSELEKTRONIK + NEWS + NEWS + NEWS

LOCATION BASED ENTERTAINMENT:

Steven Spielberg würde Sega spielen

Von einer Partnerschaft zwischen Spielehersteller Sega und Dreamworks SKG, der Film- und Medienfirma Spielberg, Katzenberg und Geffen wird seit letztem Jahr gemunkelt, jetzt meldet die Nachrichtenagentur Reuters Vollzug: Anfang März wurde in L.A. das Joint-Venture "GameWorks" besiegelt, an dem neben Sega und Dreamworks auch der Film- und Theme-Park-Riese MCA partizipiert. GameWorks will 100 High-Tech-Vergnügungsparks in den USA errichten. Ein von Spielberg geführtes Team bestimmt über Architektur und Design der Theme Parks, Sega stellt die Spielautomaten und Hydraulik-Simulatoren. Gleichzeitig erhält GameWorks die exklusiven Vertriebs- und Vermarktungsrechte für Sega-Automaten in den USA und Kanada.

ONLINE:

AOL mit neuen Partnern

Beim Versuch, seinen Status als größter kommerzieller Online-Service auszubauen und abzusichern, schloß AOL Allianzen mit drei der wichtigsten Firmen der Computer-Industrie. Der Erwerb einer Java-Lizenz von Sun war abzusehen, schließlich haben so gut wie alle Major Player der Software- und Online-Branche bereits eine Java-Lizenz erworben. Auch am Schulterschluß mit dem Internet-Wunderkind Netscape scheint kein Weg vorbeizuführen. Nach der Allianz mit dem Browser-Hersteller werden AOL-Kunden in Zukunft auch mit dem "Netscape Navigator" surfen. Überraschend ist lediglich die dritte Partnerschaft, ein Abkommen mit Microsoft: Zukünftig soll Windows einen direkten Zugang zum Online-Service AOL enthalten.

HT'S HIER INS INTERNET?









Dank Modem und integrierter Netscape-Software ist Bandais Pippin ("Atmark") Internet-tauglich. In Japan entstehen über hundert Spiele (siehe Bildschirmfotos und "Ultraman"-Anzeige) für die Multimedia-Konsole, die Bandai 1997 nach Deutschland bringen will.

Für Großprojekte wie "Wing Commander 4", das kürzlich auf sechs CDs ausgeliefert wurde, ist das DVD-CD-ROM mit 4,7 bzw. 8,5 Gigabyte Speicherkapazität (bei einseitiger Bespielung) ideal. Wir vermuten, daß sich DVD-ROMs bis Ende 1997 etablieren, wenn nicht gar durchgesetzt haben.

Beim "3D Blaster"-Hersteller Creative Labs spielten wir eine Vorabversion von "Toshinden", das auf dem PC von Play-mates veröffentlicht wird.

Sony zeigte Settop-Boxen mit MPEG-2-Decoder: Je einen Receiver für Digitales Fernsehen via Kabel bzw. Satellit, sowie einen Decoder für Interactive TV. Auch für Audio-Daten verwenden die drei Geräte MPEG-2-Kompression. Als CPU arbeitet in den Empfängern ein Multimedia-bewährter Chip der 68000er-Familie, kostengünstige und Massenmarkt-kompatibel. Die Settop-Box für Interaktives Fernsehen wurde für einen Feldtest der Telekom in Baden-Würtemberg (zirka 2500 Haushalte) entwickelt und ist technisch aufwendiger als ein Digital-TV-Empfänger: Als CPU dient ein PowerPC-RISC-Prozessor, als Standard-Speicher empfiehlt Sony 2 MByte DRAM und 2 MB beschreibbares Flash-RAM. Die Feldtest-Boxen sind für Privatanwender unbezahlbar (Preis 3000 bis 4000 Mark); falls es zu einer Massenfertigung kommt, soll das Gerät unter 1000 Mark kosten. Auch am Stand von Siemens fanden wir eine Interactive-TV-Settop-Box, die der US-Hersteller Scientific Atlanta für Feldtests in den Beneluxstaaten und (in Zusammenarbeit mit dem ORF) in Österreich bereitstellt. An jedem der Versuche sollen 1000 Haushalte teilnehmen.

Noch bevor der erste "Internet-PC" (ein abgespeckter, auf Online zugeschnittener Computer) den Markt erreicht, möchte Philips CDi die Nische besetzen: Auf der IFA im letzten Jahr wurde hinter verschlossenen Türen ein CDi-Modem gezeigt und kurz darauf für 99 Pfund in England eingeführt. Hierzulande soll das 14.4-Modem ab Herbst für 200 Mark verkauft werden.

Die Kompressionstechnologie MPEG 2 steckt nicht nur in DVD-Abspielgeräten (rechts von Philips) sondern auch in PC-Steckkarten und TV-Decodern.

Wohnzimmergerechter Internet-Zugang auch bei Apple: Auf der letzten CeBit fanden wir einen Prototyp der Multimedia-Konsole "Pippin", in diesem Jahr ein massengefertigtes Gerät. 60.000 Einheiten des Bandai-Pippin kamen vor wenigen Tagen in Japan in den Handel, angeblich arbeiten in Fernost über 400 Firmen an Software. Auch in Europa soll das Gerät noch in diesem Jahr eingeführt werden: Erst im Apple-freundlichen Frankreich, Anfang 1997 auch in Deutschland. Für einen Preis hat sich Bandai noch nicht entschieden, Apple vermutet, daß die Konsole für rund 800 Mark vermarktet wird. Dafür erhält der Kunde moderne Technik: Bandais Pippin basiert auf PowerPC-Technologie und enthält eine 32-Bit-RISC-CPU, die mit 66 MHz getaktet ist, luxuriöse 6 MByte RAM, ein Quadro-Speed-Laufwerk und ein Modem. Für Spielstände und Internet-Anwendungen enthält die Konsole 128 K Flash-RAM. Eine Festplatte kann theoretisch angeschlossen werden, wird jedoch für keines der 100 angekündigten Spiele und Edutainment-Programme benötigt. Außerdem enthält die Konsole Slots für Speichererweiterungen, die das RAM auf maximal 16 MByte anheben.

Das futuristische Joypad weist eine ähnliche Farbgebung auf wie das japanische Nintendo-64-Pad (weiß, mit je einem gelben, grünen, blauen und roten Knopf sowie zwei rückseitigen Tastern) und zeigt, daß Bandai Kinder und Jugendliche als Zielgruppe im Visier hat. Der Pippin kann folglich nicht nur an einem Monitor, sondern auch an einen normalen Fernseher angeschlossen werden.

Durch die Integration von Modems und Netscape-Software taugt der Pippin nicht nur als Multimedia-Abspielgerät, sondern auch als bedienungsfreundlicher Internet-PC. *wi*





Sony zeigte Digital-TV-Decoder (links) und eine Interactive-TV-Settop-Box basierend auf MPEG2-Technologie. Die Settop-Box kommt nicht in den freien Handel, sondern wird vorerst nur für einen Feldtest der Telekom eingesetzt.

REISENDE IM DATENSTROM

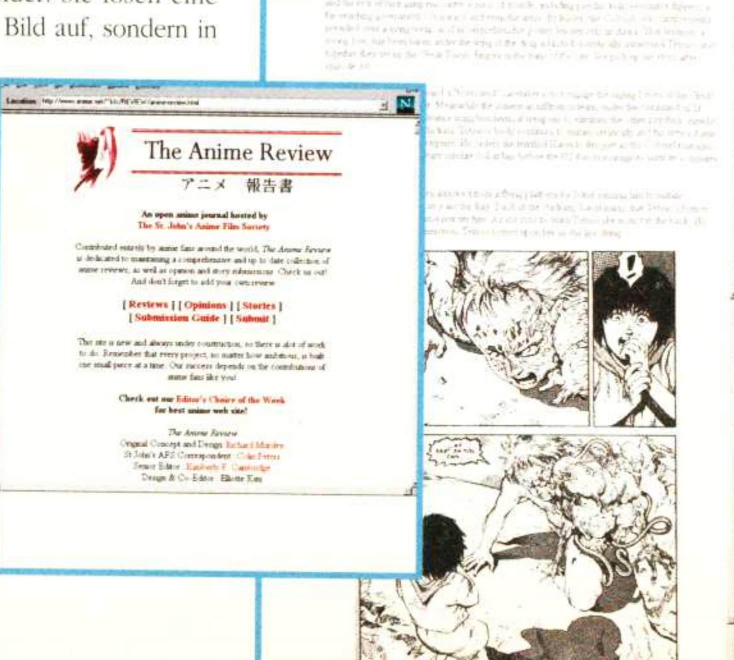
Bunte Haare, Kulleraugen: Mangas im Netz

Durch Mangas, Bildergeschichten für jede Altersklasse, erhalten westliche Leser einen Blick in die japanischen Kultur und Mentalität. So wurden Manga-Comics und Anime-Zeichentrickfilme in den letzten Jahren zum populärsten Kulturexport Japans. In keinem anderen Bereich (das Videospiel einmal ausgenommen) haben es fernöstliche Kreative zu einem derartigen Bekanntheitsgrad außerhalb Asiens gebracht. Ursprünglich ein Geheimtip unter Freaks, mobilisieren die für westliche Augen ungewöhnlichen Cartoons, Einseiter und Miniserien mittlerweile auch eine Mainstream-Fanbewegungen. Der bekannteste Anime-Film ist Katsuhiro Otomos "Akira", ein gehetzter Blick in eine post-futuristische Welt, in der die Hoffnung gestorben und das Leben nichts wert ist. Skrupellose Militärs wollen den drogensüchtigen, aber PSI-aktiven Tetsuo zur ultimativen Waffe umwandeln. Er mutiert fassungslos zu einem monströsen Ungeheuer, und nur sein Freund Akira hält den Schlüssel zu seinem Verstand. "Akira" war ein tausendseitiger Manga, bevor er zu einem abendfüllendem Anime umgesetzt wurde. Manga ist die japanische Bezeichnung für "grafische Geschichte" oder Comic. Mangas sind meist schwarzweiß und werden in Japan in telefonbuch-artige Wälzer gedruckt. In wöchentlicher, sechsstelliger Auflage, mit Vetrieb über jeden Kiosk und jede Buchhandlung überschwemmen Mangas den Markt. Sie werden in Japan in solchen Mengen konsumiert, daß Kenner augenzwinkernd bemerken, in Japan gäbe es mehr Mangas als Toilettenpapier. Im Gegensatz zu abendländischen Cartoons sind Mangas detaillierter und ausladender. Sie lösen eine Szene nicht nur in einem Bild auf, sondern in vier oder mehr. Hat ein Manga Erfolg, wird er als Anime in bewegten Bildern umgesetzt. Es gibt TV-Serien, die mehr als 200 Folgen umfassen, OAVs (Original Anime Video), deren Inhalt nicht direkt mit der Serie zu tun hat und schließlich die Kinofilme, die in 80 bis 90 Minuten als Pilotfilm dienen, komplette Episoden zusammenfassen oder gar die gesamte Serie. Typisch für Animes und Mangas, die es zu fast jedem Genre gibt, sind großäugige Protagonisten mit bunten, abstehenden Haaren.

Im WWW findet Ihr erschöpfende Infos zu Akira und den zahllosen anderen, skurrilen Serienhelden. Als Startadresse empfehlen wir Euch das "Anime Picture Archive" unter "http://www. lysator.liu.se". Hier findet Ihr zahllose Hintergrundinformationen, Bilder und sogar Filmausschnitte populärer Serien. (Bilder rechts oben). Aus theoretischer Sicht beschäftigt sich das "Anime Resource Center" unter "http://www.cs.mun.ca/~anime/afs/welcome.html" mit den Japano-Comics. Unter anderem lagern hier mehrere Datenbanken, Standardwerke wie "Alan Takahashi's Anime Pocket Guide", "Kimagure's Anime Pocket Guide" oder "Steve Pearl's Anime LD Cyclopedia". Japanische Wörterbücher und ein Kana-Guide helfen dem angehenden Manga-Experten. Wer sich für Publikationen zu Animes interessiert, schaut beim "Anime Review" unter "http://www.anime.net/~kfc/REVIEW/ anime-review.html" vorbei. Viele Besprechungen, News-Schnipsel und der "Editor's Choice" sind einen Blick wert. Ein englischer Verlag gibt das Magazin "Manga Mania" heraus. Unter "http://www.mangapub.co.uk/mania" gibt es die hübsch aufgemachte Online-Version. Die Newsgroup "rec.arts.anime" ist Sammelstelle für Freaks, die gemeinsam versuchen, dunkel verschlüsselte Szenen in Underground-Animes zu enträtseln. *kim*

Vielleicht ist auch von Deinem Star ein Bild dabei: Kulleraugen-Freunde und angehende Grafiker bummeln durchs "Anime Picture Archive".

Das Anime-Bilder-Archiv enthält JPEG-Szenen zu Serien und Spielfilmen in guter Qualität. Klickt einen Übersichtbildschirm (oben) oder die Slide-Show an.



Kaum Bilder, aber umfassende Infos: Für den Japano-Theoretiker empfehlen wir das englische Kritiker-Magazin "The Anime Review" (links) und die Comic-Publikation "Manga Mania" (ganz rechts).


JUST FOR FUN
Ob Politiker, Industrievertreter oder Spitzensportler – alle wollen unser geniales MAN!AC T-Shirt. Bekommen tun's aber nur treue Leser. Wie, das verraten wir Euch jetzt!
Was lange währt, wird endlich gut. Nachdem wir Euch schon Mitte '95 ein T-Shirt angedroht hatten, läuft die Redaktion erst ein knappes Jahr später in Einheitsklamotten auf: MAN!AC T-Shirt, Ray-Ban und Levis. Wer sich vor einigen Monaten auch trotz T-Shirt-Prämie und günstigerem Preis nicht zu einem Abo hinreißen ließ, erhält jetzt die Möglichkeit, nur das MAN!AC-T-Shirt zu bestellen. Dazu füllt Ihr einfach den Coupon aus und legt 20 Mark für das geschmackvolle Kleidungsstück und 5 Mark für die Versandkosten (also 25 Mark) in bar, in Briefmarken oder als Scheck bei. Wer mehrere Shirts bestellen will – kein Problem.
MAN!AC
MAN!AC-T-SHIRT jetzt für 20 MARK
(zzgl. 5 Mark Versandkosten)
Ja! Ich will ☐ (Anzahl eintragen) der genialen MAN!AC-Shirts (XL, weiß) haben. Je T-Shirt habe ich 20 Mark in bar, in Briefmarken oder als Scheck beigelegt. Außerdem liegen 5 Mark für die Versandkosten bei (einmalig).
Name, Vorname
Straße, Nr.
PLZ, Ort
Datum/1. Unterschrift
Mein(e) T-Shirt(s) erhalte ich sofort nach Eingang der Zahlung zugesandt. Bestellung auf Rechnung ist nicht möglich



ANIME-SERIE

Goku Midnight Eye 1

Regiseur Yoshiaki Kawajiri, dessen andere Anime-Werke auf dem BPS-Index schlummern, schlägt wieder zu: Der kybernetische Privatdetektiv Goku Furinji, bewaffnet mit seinem Computer-Auge und einem ausfahrbaren Kampfstab, tritt in seinem ersten Fall gegen einen eleganten Waffenfanatiker, einen Killerandroiden und eine hypnotisch begabte Pfauenfrau an. Wie seine Vorgänge umgibt "Goku Midnight Eye" ein kalter bläulicher Schleier. Duelle und Verfolgungsjagden sind hervorragend choreographiert und halten Euch mit schmetternden Zooms und blitzenden Lichteffekten in Atem. Um knapp eine Stunde Science-Fiction-Splatter zu erwerben, benötigt Ihr einen Nachweis der Volljährigkeit. Eine ausführliche Besprechung der Serie folgt, sobald weitere Teile in unserer Redaktion eintrudeln. oe

ANIME

Bounty Dog

Nach den kinderfreundlichen Animes der letzten Monate kommen nun erwachsene Hack`n`Slay-Fans auf ihre Kosten. "Bounty Dog" entführt Euch in die Zukunft, wo die Kolonialisierung des Mondes bereits begonnen hat. Angelehnt an die Kulissen von Paul Verhoevens "Total Recall" haben die Großmächte Glaskuppeln auf der Kraterlandschaft errichtet, unter denen eine lebensfreundliche Atmosphäre herrscht. Doch mit der Erschließung des neuen Lebensraums stoßen die Menschen auch auf neue Gefahren: Auf der dunklen Seite des Mondes ruht der außerirdische "The Sleeper", der nach alter Prophezeiung Tod und Verderben über Mond und Erde bringt. Nur ein Mann wagt, den Wächtern des Bösen entgegenzutreten und das grauenvolle Mond-Alien vor seinem Erwachen zu zerstören: Yoshyuki, Spezialagent der "Bounty Dog Investigation Unit", rennt gegen die Zeit.

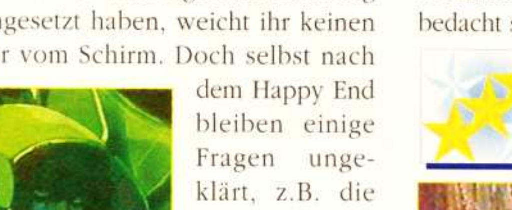
Wer nach rasender Action und Special-FX sucht, ließt am Besten bei den Kollegen von "Mad Bull 34" weiter: "Bounty Dog" ist schnörkellos gezeichnet, verblüffende Perspektiven und ausgedehnte Kamerafahrten werdet Ihr nicht entdecken. Die Handlung hält sich an die Beziehung zwischen Yoshyuki und dem außerirdischen Mädchen Ines, eine Wächterin des Lebens und geheimnisvolle Freundin aus der Vergangenheit. Dadurch wirkt der Film trotz seiner kompakten 60 Minuten mit Rückblenden und Palaver in die Länge gezogen, dennoch greift Ihr nicht unweigerlich zur Stop-Taste: Bis sich die Puzzlestückchen zu einer logischen Handlung zusammengesetzt haben, weicht ihr keinen Zentimeter vom Schirm. Doch selbst nach dem Happy End bleiben einige Fragen ungeklärt, z.B. die Herkunft des Aliens sowie seine Beziehung zur Menschheit. Seinen Flair schöpft der Streifen aus den kalten Farbtönen und dem kahlen Weltraumambiente.

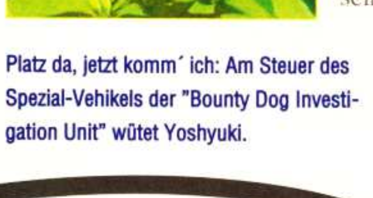
"Bounty Dog" richtet sich an Fans mit Hang zur unbehaglichen Atmosphäre, die auf oberflächliches Geballer und Ulkeinlagen weniger bedacht sind. *oe*

Den Schlüssel zum "Sleeper"-Alien (rechts oben) ist das kleine Mädchen Ines (oben), das Yoshyuki in seiner Jugend zum Retter auserkor und ihn seitdem in jeden Kampf begleitet.



Manga/ACOG, 60 Minuten, englisch, ab 18 Jahren





Platz da, jetzt komm´ ich: Am Steuer des Spezial-Vehikels der "Bounty Dog Investigation Unit" wütet Yoshyuki.



COMIC

Striker

Mit dem 124 Seiten starken Schwarz/Weiß-Manga "Striker: Die zweite Sintflut" knüpft Zeichner und Autor Takashige Minagawa an einen christlichen Mythos an: Auf dem Berg Ararat wurde die biblische Arche Noah gefunden, mittlerweile streiten sich verfeindete Konzerntruppen um die Reliquie im Schiffsrumpf. Die Mutanten Striker und Jean hat man mit der Bewachung der Arche betraut: Die beiden schlagen eine blutige Schlacht – bis Strikers Kräfte einem parapsychologisch begabten Kind unterliegen und sich Noah als antike Klima-Kontrollstation entpuppt. Trotz ungewöhnlichem Hintergrund ufert der Mager-Plot in ein sinnloses Gemetzel aus. Minagawas misproportionierte Akteure können weder für flache Charaktere noch überzogen vulgäre Dialoge entschädigen. Die Übersetzung des mäßigen "Striker" hätte sich Carlsen besser gespart.

Profis undercover: Unter den Nonnengewändern warten die Schießeisen auf ihren Einsatz.

ANIME-SERIE

Mad Bull 34 Teil 1

Klamaukfans vertrauen auf den nie versiegenden japanischer Slapstick-Animes. Nachdem alle Folgen von "Projekt A-KO" erschienen sind, kündigt sich die nächste, vielversprechende Serie an: In "Mad Bull 34" begleitet Ihr keine Sience Fiction-Girls auf ihrer Zersörungstour durchs Universum, sondern eine New Yorker Polizeistreife. Zusammen mit Polizei-Neuling Diazaburo betretet Ihr zum ersten Mal das NYPD:

Asia Cinema



Trostlose Zukunft in kaltem Licht: Die stilisierte Farbgebung verleiht dem Mond-Epos" Bounty Dog" ein mystisches Ambiente.

Curtis setzt zum Schlag an: In "Speed"-Manier findet der "Mad Bull"-Showdown in der U-Bahn statt.

Chief Alan weist Diazaburo an seinem ersten Tag seinen künftigen Partner Sleepy zu, einen mächtigen Kampfkoloß mit dem Spitznamen "Mad Bull", der Widerstand mit Kopfschuß ahndet und bei jeder Gelegenheit freudig von der Schrotfline Gebrauch macht. In den ersten 49 Minuten der Serie geraten die beiden in das Kreuzfeuer der Mafia: Zuhälter und Unterweltbaron Curtis schickt seine bezahlten Mörder gegen Sleepy, der als rücksichtsloser Brutalo-Cop die einzige Bedrohung für den schmierigen Gangsterfürsten darstellt.

"Mad Bull 34" ist eine gelungene Mischung aus "Dirty Harry" und einer Unzahl an amerikanischen Straßencop-Serien, die Euch frei nach dem Motto "Sex, Gewalt & gute Laune" garantiert nicht jugendfreie Anime-Kost serviert. Diazaburo und Sleepy sind weder helle Geister, noch langweilen sie Euch mit rechtlichen Diskussionen: Das Duo ballert sich blindwütig durch die New-Yorker Unterwelt, aufgelockert wird die rasante Action von Slapstickeinlagen der schwarzen Sorte, Schelte vom Vorgesetzten und Sleepy`s spritzigen Partys. Fazit: "Mad Bull 34" mit seinen blutroten Schießereien und feucht-fröhlichen Witzen ist der ideale Animestoff für zünftig anspruchslose Männerabende vor der Glotze. *oe*

Manga/ACOG, 49 Minuten, englisch, ab 18 Jahren

Gerechte Aufgabenverteilung bei der New Yorker Polizei: Sleepy sorgt für Action auf der Straße und zuhause, Diazaburo kümmert sich um Eure Lachmuskeln.

SECOND HAND ZONE



Das Oldie-Fieber ist ausgebrochen: Anfragen fanatischer Oldie-Sammler erreichen die Redaktion, die Telefone stehen nicht mehr still. Während sich Martin und Winnie ihrer wißbegierigen Sammelkollegen kaum noch erwehren können, hat sich der Trend auf die Kleinanzeigenseiten noch nicht ausgewirkt. Super NES und 32-Bit halten die Second-Hand-Zone fest im Griff. Vielleicht vergammelt bei Euch auf dem Dachboden noch ein unentdeckter Konsolenschatz – ausbuddeln, schätzen lassen und auf diesen Seiten anbieten! oe

SUCHE:

NINTENDO

Kaufe alte und neue SNES & Playstation-Spiele. Zahle sehr gut, schickt Eure Listen an: Tobias Ruppert, Mainau B2, 97199 Ochsenfurt. Rufe zurück!

Modulsammlungen + Konsolen + Neuheiten für SNES, NES, GB, MD usw. Suche auch Playstation, Saturn & 3DO mit Spielen. Tel. 0641/970436 (Monika)

SNES für 90 DM und Spiele (-sammlungen). Jahn Pierre, Karlsbaderstr. 126, 09465 Sehma. Tel. 03733/66973

GB-Spiele: Biete 100 DM für Great Greed & Puzznic; 80 DM für Starhawk & Wave Race; 50 DM für Batman 2, Bubble Ghost, Sword of Hope (dV) & Hammerin Harry; 30 DM für Dynablaster.
Tel. 08225/1038 (außer Sa., Torsten)

SEGA

Kaufe/tausche **Spiele für Saturn, Sony PSX & SNES**. Habe Sim City 2000, Sega Rally, Krazy Ivan, R. Racer Rev. uva. Suche Neuheiten & Sammlungen, günstiges 3DO & Turbo Duo. Tel. 04774/1789 (Rainer)

Games für MD, 32X & Saturn: Sonic 2, Landstalker, Soleil, Story of Thor, Shining Force 1+2, Mega Bomberman, Phantasy Star 3+4, Chaotix, Metal Head, Bug, Panzer Dragoon, Shinobi X, Robotica & Theme Park. Tel. 08622/637 (Steffen)

Suche div. **Saturn + PSX-Spiele**, Kauf oder Tausch. Suche MPEG-Karte Saturn FP 150 DM. Tel. 04963/990143 (ab 19 Uhr, Bernd)

Tausche SNES + viele Spiele + 2 Pads gegen Sega Saturn + 3 Spiele + Pad, verkaufe auch. Tel. 004141/3109894
(innerhalb der Schweiz nur 041, 17-19 Uhr, Jörg verlangen)

Virtua Fighter 2 & Virtua Cop. Tausche gegen Wipeout, D. Derby, Sega Rally. Tel. 02832/78510 (ab 15 Uhr)

2 Saturn-Spiele (Thunderhawk 2, Sega Rally, Bug, Alien Triology oder Mysteria) im Tausch gegen Game Boy + 4 Spiele im Hardcase. Tel. 09281/74116
(So-Do ab 18 Uhr, Sven)

Kaufe alte und neue **SNES & Playstation-Spiele**. Zahle sehr gut, schickt Eure Listen an: Tobias Ruppert, Mainau B2, 97199 Ochsenfurt. Rufe zurück!

Saturn: Sim City 2000 dt & Backup-Ram dt. PSX: Tekken, Discworld, D.Derby, Theme Park & Tohshinden dt! Zahle 50 DM pro Spiel! Suche auch div. Animes. Tel. 02246/5735 (17-19 Uhr)

Kaufe alte und neue **SNES & Playstation-Spiele**. Zahle sehr gut, schickt Eure Listen an: Tobias Ruppert, Mainau B2, 97199 Ochsenfurt. Rufe zurück!

Saturn-Konsole. Tel. 0961/27888

MD-Rollenspiele zu tauschen gesucht (Phantasy Star, Soleil u.a.). Habe Bob, Robocop 3, Sonic 1+2, Castlevania. Tel. 05957/533 (Stefan)

Saturn-Spiele (dt). Tausche NBA Jam, Parodius neu, V. Fighter, Clockwork Knight. Suche Dig, Pinball, Myst, Hang On GP 95, NBA Action Basketball, Daytona USA, NFL Quarterclub 96 (alle dt). Tel. 09672/2514 (11-15 Uhr, Martin)

Dringend für **Game Gear**: Sonic 1 bzw. Beavis & Butt-Head für je 40 DM. Außerdem TV-Tuner (90 DM). Ruft mich an: Tel. 08193/6583 (Norbert)

MPEG-Karte für Saturn, tausche 2 GG, 2 TV-Tuner, Battery-Pack, 2 Car-Ad., 2 Netzt., Lupe, GG-Tasche & 14 Spiele (u.a. Sonic 1-2-Chaos, Defender of Oasis, Crystal Warriors, Shinobi, Prince of Persia). Tel. 08622/637 (Steffen)

PLAYSTATION

Kaufe/tausche Spiele für Saturn, Sony PSX & SNES. Habe Sim City 2000, Sega Rally, Krazy Ivan, R. Racer Rev. uva. Suche Neuheiten & Sammlungen, günstige 3DO & Turbo Duo. Tel. 04774/1789 (Rainer)

5-6 PSX-Spiele (z.B. Primal Rage, Fifa 96, DD). Tausche gegen SNES + 9 Spiele + SGB + 4 Spiele und MD + 2 Spiele. Christian Kräck, Siedlerstr. 26, 91085 Weisendorf. Tel. 09135/729253

PS-Spiele, z.B. T.Park, Total NBA, Street Fighter Zero, Toshinden 2, Alien Trilogy, Alone in the Dark uva.). Zahle gut! Tel. 08131/20695 (ab 19:30 Uhr, Marco)

Geräte & Sammlungen für PSX und Saturn. Auch Neuheiten + Modulsammlungen für SNES, MD, NES, GB usw.
Tel. 0641/970424 (Kirsten)

Tausche PSX (auch ohne Spiel) gegen: SNES + Pad + Dauerfeuerpad + 7 Spiele + Adapter +10 Comp. Zeitungen + 1 EGM + e3-Video + 100 DM! (oder verkaufe für 400 DM). Tel. 03643/424333
(Mo-Do 16-18 Uhr, Jan)

PSX-News z.B. NBA in the Zone, Road Rash, NHL Face Off, Loaded, Twisted Metal, Worms, Magic Carpet, Total NBA, Extreme Games (alles Pal). Habe Lemmings 3D, D. Derby, Rayman, Discworld usw.
Tel. 02156/77827 (Ralf)

(Ver)kaufe & tausche **PS-Games**. Habe Rayman, Striker, Tekken, Loaded, Toshinden, Raiden Projekt usw. Suche (auch us/jp) Ridge R2, Fifa, Tekken 2, Worms, Discworld, usw. Tel. 06103/71252 (Fax 28734)

Ständig **PSX-Games**. Bezahle gut, tausche auch und nehme alles (Pal, us & jp).
Tel. 0351/2510645 (ab 15 Uhr, Enrico)

Tausche PS-Spiele. Habe DD, Starblade, NBA, Kileak, RR, Warhawk, Loaded, Toshinden, Wipeout & WWF. Suche PS-Spiele aller Art. Verkaufe Game Gear + 3 Spiele für VHS 200 DM. Tel. 03521/735889
(ab 17 Uhr, Thomas)

PS-Spiele (Pal): NHL Hockey, NBA Live, NBA in the Zone, Total NBA, Ridge Racer Rev. Tel. 08233/92053 (Sebastian)

Suche/tausche **PS-Konsole** us + Spiel + 2 Pads gegen PS dt + Spiel. Tausche auch Saturn-Spiele! Detlef Rossol, Londonstr. 25, 37079 Göttingen. Tel. 0551/68364

Tausche SNES + Pad + 6 Games gegen Playstation + 1-2 Pads + Game. Evtl. Verkauf, Preis VHS. Tel. 038758/22750

PS-Konsole + Zubehör und PS-Spiele (z.B. Golf, X-Com, Ridge Racer Rev. usw). Tausche auch gegen oder verkaufe Amiga 500 + Software. Jens Heide, Hohestr. 1, 57078 Siegen. Tel. 0271/8706732

(Ver)kaufe & tausche **alles für PSX & Saturn**, am liebsten ganze Sammlungen (auch Geräte!). Anrufen lohnt sich bestimmt. Christian Ehrbar, Hauptstr. 17, 97252 Frickenhausen. Tel. 09331/7630 (bis 24 Uhr)

EXOTEN

Spiele für PC-FX von NEC oder PC-Engine (keine Cards). Tel. 0681/740255 (Christoph)

PC-Engine, Turbo Duo etc. Suche Cards, CD's (jp & us!) & Hardware (CD-Laufwerk, Super-System bzw. Arcade-Card). Evtl. auch Tausch gegen PSX-Spiele. Tel. 06201/34688



NES, Turbo Duo/PC Engine: Spiele & Geräte (auch Sammlungen). Mache RGB + us/jp-Umbauten (auch Atari Lynx, Jaguar, Mega Drive & Nomad). Tel. 06071/5274

Neo Geo-Module. Tel. 04841/81935

Tausche MD2 + 10 Spiele + 1 Pad + Zub. (sehr guter Zustand + Verpackung) gegen **Neo Geo CD** + Spiele + Pad + Zub. + Zeitschriften. Tel. 05232/62918 (ab 15 Uhr)

OLDIES

"Deutsche" Atari VCS-Module (Schnecke & Eichhörnchen, Tanzende Teller usw) für 5 DM je Modul. Suche auch Phantasy Star fürs Master System, sowie Philips Videopac-Module.
Tel. 07162/41059 (18-22 Uhr, Michael)

Dringend Mega Man 6 (us oder jp), sowie Cards fürs Master System, Wonderboy 3 und Powerstrike (Aleste). Tel. 0251/794935

Coleco Vision - Kaufe jedes Spiel - Suche auch alle anderen Klassiker-Konsolen & Spiele. Einfach anrufen: Tel. 07528/7237 oder 07544/73795 (ab 19 Uhr, Helmut)

Atari VCS 2600-Module und Zubehör gesucht. Speziell "Adventure" und Module für Spezialkontroller. Außerdem NES- & Atari 400/800-Module. Holger Kipp, Liebigstr. 37, 74074 Heilbronn.

SONSTIGES

(Ver)kaufe/tausche Games für Saturn, Playstation & Neo Geo CD. Verkaufe außerdem für Super Nintendo "Super Metroid" + "Stunt Race FX" (beide us) für je 50 DM.
Tel. 08022/85142 (Ralf)

Neo Geo CD-Spiele & Star Wars-Figuren & Raumschiffe. Tausche auch 32X + 3 Spiele gegen Star Wars-Spielzeug.
Tel. 0261/22663 (Frank Rauch)

SNES und PSX-Spiele. Kaufe alle PSX-Games bis 60 DM, zahle für alte SNES-Module 30 DM, für neue bis zu 70 DM. Auch Tausch möglich! Tobias Ruppert, Mainau B2, 97199 Ochsenfurt.

Nintendo Werbeplakate, die in den Kaufhäusern ausgestellt wurden.
Tel. 030/4651290

Sound-CD **Dance Now** 1,2,3 usw.
Tel./Fax 08341/67792

Vectrex & Spiele - zahle gut! Kaufe außerdem günstige MD-, MCD-, 32X- & PSX-Spiele! Tel. 0203/339667 (Anrufb.)

Automatenplatinen von Nintendo wie z.B. Punch Out, Popeye, Donkey Kong (jr.), Wrecking Crew, Mario Bros., Super Mario Bros.! Zahle pro Platine 100 DM.
Tel. 030/4651290

Guterhaltene & funktionstüchtige **Uralt-Videospielautomaten** aus der Spielhalle (z.B. Donkey Kong, Dig Dug, Mission Elevator). Preis & Abholen VHS.
Tel. 06431/53055 (ab 19 Uhr)

MAK-Platinen: Rampage, Popey, Wrestlefest, WWF Superstars usw.
Tel. 07161/37511 (Mo-Fr 17-21 Uhr,)

Animes (auch ganze Sammlungen, nur engl. Pal-Versionen). Kein Tausch oder Verkauf!
Tel. 07191/85398

(Ver)kaufe & tausche alles mögliche für SNES, MD, PSX, Saturn, 3DO, Lynx, Neo Geo-CD usw. Suche auch Sammlungen.
Tel. 089/1403732

Spiele für 3DO, Saturn, PSX & Jaguar. Kaufe auch Geräte. Tel./Fax 08586/5222 (Michael) Cheats, Moves & Secrets zu diversen Prügelspielen. Kostenlose Einsendungen an M. Urbano, Grossalmerstr. 32, 34123 Kassel.

Werdet Mitglied im Next Generation-Club, bereits 300 Mitglieder für PSX, Saturn und Jaguar! Infos gegen 1 DM Rückporto bei Mischa Hildebrand, Emil-Nolde-Str. 13, 59192 Bergkamen. Tel. 02307/61532

(Ver)kaufe/tausche alles mögliche, was 16 Bit oder mehr hat. Tausche vor allem ganze Sammlungen oder brauchst Du Geld? Kaufe per NN, 100% seriös!
Tel. 0172/8588721 (ab 16:30 Uhr)

Tausche Spiele für SNES, PSX, Saturn, PC CD-Rom. Kaufe/tausche Animes jeglicher Art. Jan Freise, Ehstr. 1, 25881 Tating.
Tel. 04862/17337 (Fax 1629) oder Liste per Email: Jan.Freise@t-online.de



Das "Sega Nomad" wird in Deutschland nur von Importhändlern angeboten. Die Handheld-Version des amerikanischen "Genesis" (Mega Drive) besitzt einen Farb-LCD-Bildschirm, kann per Antennenkabel aber auch an jeden Fernseher angeschlossen werden.

SECOND HAND ZONE

VERKAUFE:

NINTENDO

SNES + Pad + Asciipad + Super GB + Adapter + 32 SNES-Spiele + viele Zeitschriften für 1500 DM. Tel. 09072/1343

SNES + 6 Spiele (z.B. Theme Park & Lemmings 2) + 2 Pads + Inportadapter für 420 DM. Tel. 0511/8236226

Bekanntes 3D-Spiel, sowie Donkey Kong Country, Stunt Race FX, Pac-Man 2 (dt) und diverse 3DO-Spiele (z.B. Mega Race, John Madden usw.), Preis VHS. Tel. 0761/25136

SNES + 12 Spiele (z.B. Secret of Mana, NBA Jam TE, Illusion of Time, Mario Kart usw.) + GB + 36 Spiele für 800 DM. Tel. 07333/21445 (ab 17 Uhr, Roland)

SNES + S.Mario World + Zelda + Mag. Quest + All Stars + Battletoads in Battlemaniacs + DD-Battletoads + Yoshi´s Island auch einzeln für 300 DM. Tel. 02103/46167

SNES + Pad + Asciipad + Super GB + Adapter + 32 SNES-Spiele + viele Zeitschriften für 1500 DM. Tel. 09072/1343

SNES + 4 Pads + 5-Player-Adapter + 2 Adapter + 18 Games (EWJ 1+2, SSF2 & 2 bekannte Prügelspiele) für 1100 DM VB (NP 2700 DM). Evtl. auch einzeln, nachfragen! Tel. 06023/4517 (Ruben)

SNES-Spiele: MW 3050, SF2 Turbo, Mario All Stars, Metroid, Aladdin, Final Fight 2, Illusion of Time, NBA Jam, Fin. Fantasy 2, Zelda, Fatal Fury, Rock`n`Roll Racing usw. (Alle Pal, VHS). Tel. 07623/6564 (Marko)

Game Boy + 16 Spiele (Zelda, König der Löwen, Metroid 2, Mystic Quest) für 300 DM. Tel./Fax 02234/63032 (Christoph)

5 SNES-Spiele: Plok, Claymates, Nickelodeons Time Warp für je 40 DM, Pitfall 60 DM & Mario All Stars 50 DM. 2 GB-Spiele: Duck Tales & Schlümpfe für je 30 DM. Diana Huck, Schubertstr. 25, 99096 Erfurt

SNES (us, RGB) + 2 Pads + Adap. + 29 Top-Games (z.B. DKC, NBA Jam TE, Chronotr., FF2+3, BOF, alle mind. 80% Spielsp.) für 1499 DM (NP 4150 DM). Tel. 07191/86630

SNES-Spiele für je 40-80 DM: Alle Spiele haben über 80% Spielspaß! Marco Beitelmann, 26632 Ihlow. Tel. 04929/1497

SNES + 16 Spiele (viele Toptitel) + Adapter + 2 Pads + SGB für 1200 DM VB (NP 1960 DM). Tel. 02162/45130

70 SNES-Spiele (Secret of Evermore, Breath of Fire, Donkey Kong Country usw.). Tel. 04529/624

SNES + 7 Spiele + Adapter + Pad + Dauerfeuerpad + 20 dt. Computerzeitschriften + 1 EGM + 1 Tipzeitung für 400 DM (NP 1240). Tel. 03643/424333 (Mo-Do 16-18 Uhr, Jan)

SNES + 2 Pads + 19 Spiele + Action Replay 2 für 700 DM. Tel. 08531/22188

SNES + 2 Pads + 13 Spiele + US-Adapter + Gameboy mit 10 Spielen für 600 DM. Tel. 02271/66337 (ab 14 Uhr, Igor)

SNES: Blackhawk 40 DM, Lemmings 2 40 DM (beide mit Verpackung & Anleitung). Suche auch PSX-Spiele. Nur per NN! Tel. 02161/51792 (Dominik)

SNES-Spiele ohne Anleitung und Verpackung (z.B. Secret of Mana us 25 DM, The 7th Saga 20 DM, Mystic Quest 15 DM, Breath of Fire 25 DM, Lemmings 10 DM & Super Game Boy 30 DM (zus. 100 DM). Bernhard Kopp, Schieferstr. 5, 73037 Göppingen

SNES + 2 Pads + 11 geniale Spiele für 990 DM. Habe DKC 1+2, SSF2 (us), US-Adapter usw. Alles auch einzeln, supergünstig! Tel. 07136/5483 (ab 15 Uhr, Christian)

Secret of Evermore dt & Orge Battle us zu verkaufen oder Tausch gegen Final Fantasy 3 & Chronotrigger. Suche Sega CD-Player und Shining Force CD, Lunar, Silverstar usw. Tel. 03831/290770 (ab 18 Uhr)

Game Boy + 14 Spiele + Netz-Adapter + Tasche + Licht + Lupe + 4-Spieler-Adapter für nur 350 DM!
SNES + 2 Pads + 6 Spiele für nur 400 DM oder alles komplett für 650 DM!!! Suche außerdem Saturn. Ruft schnell an: Tel. 02181/71460

SNES + 11 Spiele (z.B. Donkey Kong Country 2 und Earthworm Jim 2) für 600 DM. Tel. 08531/12413

Starwing dt 55 DM & Fifa Soccer 70 DM. Beide Games fast neu, mit Verpackung & Anleitung (deutsch). Tel. 030/9321529 (Mi-Do ab 16 Uhr, Norbert)

SNES (50/60 Hz-Umbau, RGB) + 10 Spiele (va. RPGs wie Chronotrigger, FF2+3, Ultima + Karte +Lösung, Shadowrun, BoF) + 2 Pads 900 DM. Tel. 07141/506364 (an 14 Uhr, Jan)

SNES + 7 Spiele (z.B. Metal Warriors, Mario World 2) + Adapter + Action Replay + Multi Tap + 3 Pads für nur 400 DM. Tel. 04421/13467

SNES + 4 Pads + 4-Player-Adapter + AR2 + SGB + viele Spiele (Theme Park, Super Metroid uvm) für 550-600 DM. Tim Lota, Keplerstr.109, 45147 Essen. Tel. 0201/737465

Game Boy + Nintendo-Akku + Tasche + 7 Spiele (Tetris, Marioland 1+2, Star Wars Bugs Bunny 2, Nemesis & Fortress of Fear) für 195 DM. Tel. 02166/81304 (bis 22 Uhr)

SNES + 2 Pads + DF-Pad + Mystical Ninja 1 (us) & 2 (jp) + B.Bust Loose + Parodius + Starwing + SF2 Turbo, Lost Vikings (us) + Cybernator + F.Fantasy 3 (us) + AR Pro + Adapter für 700 DM. Tel. 02161/22394

SNES-Spiele (Batman Forever, Metroid, Turtles 4, Demon Crest, SF2 Turbo, Bomberman uva.). Game Boy + 11 Spiele. Master System + 5 Spiele. Preise VHS. Suche & tausche gegen Saturn. Tel. 08584/561

SEGA

Virtua F., Action R.1, Sonic CD, Sonic2, Bubsy, Corporation, Mega G.1, Sportstalk Football, Joe M. Football je 45 DM. Star Wars 32X, Alien 3, Cool Spot, Team USA Basketball & NBA Showdown je 55 DM. Sven von Bargen, Suderoderstr. 6a, 12347 Berlin

MD + MCD2 + 2 Pads + 4 MDSP + 7 CD-Spiele (z.B. NHL 94, NBA Jam, Ecco, Batman Returns). Preis VHS. Verkaufe Saturn + 2 Pads + NHL All Star für 650 DM. Tel. 09544/6650 (Michael)

MD1 + CD2 + 32X + 3 Pads + 6 CDs + 32X-Spiel + Modul + 4er-Adapter + Converter für 700 DM. Tausche auch gegen deutsche PSX + Spiele. Suche Atari 2600 + Spiele + Zub. Tel. 04202/62943 (ab 20 Uhr)

(Ver)kaufe & tausche **Saturn-Spiele** aller Länder, z.B. Virtua F.2, Sega Rally, Virtua Cop. Suche auch billiges Neo Geo. Tel. 02161/12891 (ab 19 Uhr, Thomas)

MD2 + MCD2 + 32X + CDX-Adapter + Scart + 15 Top-Games in org. Verp., 1A-Zustand FP 800 DM (NP 3000 DM). Tel. 0261/703480 (ab 19 Uhr od. Anrufb.)

MD2 (neu), MD1, MCD2, 32X (neu), IR-Pads, MS-Adapter, ca. 50 MD & MCD-Spiele, IR-Pads für SN, PSX + Games + Demo CD1. Suche Multi Mega & MCD-Backup! Tel./Fax 02421/770061 (bis 22 Uhr)

Saturn-Spiele: Clockwork K. 50 DM, Virtua Fighter 50 DM, Theme Park 70 DM, Thunderhawk 2 70 DM. MD-Spiele: SF2 20´DM, Eternal Champ. 20 DM, WWF Raw + Video 50 DM, je + 7,50 DM VK. Tel. 03573/662499

Sega Game Gear + 5 Spiele (Sonic 2, Leaderboard, Paperboy, Monaco GP, Columns) für 150 DM. Tel. 02541/4568 (ab 14 Uhr, Tobias)

MD + 3 Pads + 4 Spiele (Turtles, Aladdin) für 200 DM. Auch einzeln je Spiel 20 DM. Tel. 08131/95436 (ab 15 Uhr, Ludwig)

90 MD, MCD & 32X Spiele, z.B. Desert Strike, Theme Park, Story of Thor, Phantasy Star 4 usw. Tel. 04529/624

SF2, Tiny Toons, Aladdin, Addams Fam., Fifa 94, Soleil, Jungle Strike, Gunstar H., Gods, Mazin Wars, Chuck Rock, Tazmania, Puggsy, SoR2, Shining in the Darkness für je 20-69 DM. Tel. 06403/74017 (A. Sembritzski)

MD1 + MCD2 + 12 Spiele (Theme Park, NBA 95, NHL 95) + 2 32X-Spiele + Game Genie + 3 Pads. Tel. 0711/5781585 (ab 18 Uhr, Jan)

MD1 + MCD2 + 32X + 6-BPad + 11 Spiele + 32X-Spiel für 650 DM. Tel. 04771/7891 (ab 18 Uhr)

MD + 10 Spiele (NHL 95, Dune, Psycho Pinball, Mucha Aleste) für 400 DM VB. Tel. 030/5635771 (bei Stefan)

Mega Drive + 2 Control P.1 Arcade Sticks + Master System-Converter + 29 Spiele für 500 DM oder auch Tausch gegen Sony Playstation-Spiele. Tel. 0209/63688 (Michael Hauber)

Wer sich aus dem Kleinanzeigengetümmel einen Importadapter fischen möchte, erkundigt sich besser vorher nach der Art des Adapters: Drei Adapter-Generationen hat das Super Nintendo inzwischen hinter sich. Die erste überbrückte nur die Sicherheitsabfrage Eurer Konsole, danach erschien ein Adapter mit Spezialchip, der den normalen 60-Hz-Schutz überlistete. Die dritte Generation schließlich besaß eine verbreitete Schnittstelle, damit Importfans auch in den Genuß der beeindruckenden SFX-Spiele kamen. Lieber vorher fragen, als nachher in die leere Röhre gucken!

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5 DM

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

Einfach ausschneiden und einsenden an: **Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen** • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

SUCHE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ 3DO ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

VERKAUFE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ 3DO ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

Private Kleinanzeige: Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich! **5.- DM in bar oder in Briefmarken beilegen.**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name, Vorname **Straße, Nr.** **PLZ, Ort**

Ort **Datum** **Unterschrift**

Bitte beachtet bei allen Kauf- oder Verkaufsanzeigen folgendes: • Kleinanzeigen ohne vollständige Absenderangabe sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer werden nicht veröffentlicht. • Euer Auftrag muß komplett ausgefüllt und unterschrieben sein. • Der Verlag veröffentlicht keine Anzeigen, die auf den Handel mit Raubkopien schließen lassen oder Namen indizierter Software enthalten.

SECOND HAND ZONE

PLAYSTATION

Raiden, WWF Wrestlemania, für je 60 DM oder zus. 100 DM. Verk. außerdem SNES. Tel. 0172/6854866 oder 0281/15796

SF Movie, Winning Eleven, Gunners Heaven, Twin Bee Puzzle, WWF Arcade, Boxers Road, VF, Picks & Clockwork Knight 2 für je 59 DM. Viele neue Billigangebote (Gundam, Loaded) unter Tel. 0781/51110 (Andreas)

Verk. & tausche **PS-Spiele**. Habe D.Derby, Fifa 96, etc. Auch Importe! Verkaufe außerdem SWC, Disketten, MCD2 & MD. Tel. 05725/7488

Lemmings 3D 60 DM, Thunderhawk2 75 DM oder auch Tausch gegen z.B. Rayman oder ähnliches. Brauche Hilfe/Infos für Discworld. Tel. 04742/724 (ab 18 Uhr, Mirko)

PSX (jp) + 2 Pads (1 Ascii-DF-Pad) + M.Card + Maus + Flightstick + 10 Games (D.Derby, Ace Combat, E.Games) für 1300 DM VB (NP 2500). Tel. 09331/7630 (Christian)

PSX (dt) + 2 Pads + Wipeout, Toshinden, Thunderhawk 2, Lemmings 3D zusammen für 600 DM. D. Rensch, Volksgartenstr. 22-351, 04347 Leipzig. Tel. 01772/445813

Toshinden (dt) für 50 DM. Tel. 06021/412393

(Ver)kaufe **Playstation-Spiele** und engl. Playstation-Magazin incl. Demo-CD (Pal). Mischa Hildebrand, Emil-Nolde-Str. 13, 59192 Bergkamen. Tel. 02307/61532

PS-Spiele: Rayman, Wipeout, Ridge Racer & Toshinden für je 75 DM VB. Alle Spiele in Topzustand! Tel. 02235/71657 (Mark)

Verkaufe oder Tausche für PSX: Theme Park, Ridge Racer, Novastorm, Wipeout. Suche Sat.-Parodius & Myst (alles Pal). Tel. 07951/41997 (abends, Markus)

Super Ballerspiel FP 95 DM. Suche außerdem: True Pinball, Pinball the Web, Alien Trilogy, RRR & V-CD Demo (nur Pal). F. Kurzmann, Memeler Weg 22, 25524 Itzehoe.

PSX + 5 Topspiele + M.Card + Ascii-Pad für 750 DM aus Geldmangel. Tel. 06535/7474 (ab 18 Uhr, Michael Klippel)

Verkaufe & Tausche **PSX-Spiele**: Loaded, D. Derby, Thunderhawk 2 & Air Combat. Verkaufe auch Mega Drive + 9 Spiele für 250 DM VHB. Tel. 06733/1263 (Stefan)

Toshinden, Fifa Soccer 96, Destruction Derby, Striker 96, Wipeout, NBA Jam, Discworld (alles dt) für je 65 DM oder zusammen 400 DM. Fax 07685/7566

Verkaufe & Tausche **PSX-Spiele**: Loaded, Fifa, RR, Parodius uvm. Suche alles!!! Auch Raritäten und andere Konsolen!!! Tel. 04962/5655 (Frank Höfs)

X-Com (Pal) für 60 DM, nur Raum Hannover. Tel. 05130/790485 (Jan)

Playstation (us) + 2 Pads + Memory Card + RGB-Kabel + Tekken (us) + Rayman (us) + Demo CD für 760 DM. Michael Heinrich, Bergenerstr. 2, 10439 Berlin. Tel. 030/4446444

PSX + 5 Spiele (Loaded, E.Games, DD, Warhawk & Johnny Bazooka) für 1050 DM VB. Tel. 08331/80798 o. 494725 (Agdin)

PSX-Games: Warhawk, Discworld, X-Com, Toshinden, NBA Jam TE, Total Ecl. je 70 DM VB. Tel. 0241/32781 (ab 18 Uhr od. Anrufb.)

(Ver)kaufe & tausche **PSX-Spiele**. Habe z.B. Ridge Racer, Bat, Rayman, DD, Wipeout. Suche z.B. Worms, RRR, Discworld, PGA, Bat 2. Habe auch Zeitschr. Tel. 02551/80842

Ridge Racer 55 DM, Extreme Games 55 DM, zusammen 100 DM. Jaguar: Raiden 40 DM, Cybermorph 25 DM zus. 50 DM, alles Pal. Suche Saturn dt mit Spiel(en) bis max. 320 DM. Tel. 089/6924527

PS-Spiele: Wipeout, D.Derby & Loaded. Saturn-Spiele: Bug, Daytona & Virtua Fighter. Alle 60 DM bis auf VF (30 DM). Alles Pal-Versionen! Marc Schröder, Oberhausen. Tel. 0208/611075

Tausche meine **PSX + 3 Spiele** (Tekken...) + 2 Pads + Memory Card gegen Saturn + 3 Spiele. Tel. 04263/4985

PSX + 5 Spiele + 2 Pads + Memory Card (neu) für 800 DM oder 700 FR. Amiga CD 32 + 16 CDs für 400 DM oder 300 FR. Sega MS + 9 Spiele für 150 DM. Hans Ruckstuhl, Waldmannstr. 39 H1, 3027 Bern, Schweiz.

X-Com, Warhawk, Thunderhawk 2 je 50 DM, Beat`em Up 60 DM, alles Pal. Suche für PSX Road Rash, Alone in the Dark 2, Alien Trilogie & Resident Evil (us, jp oder Pal). Tel. 0791/47781

Lösung für Discworld deutsch und gut verständlich für 10 DM, Striker für 60 DM + Porto. Tel. 0511/733606 (ab 17 Uhr)

(Ver)kaufe & tausche alle möglichen **Playstation-Spiele**. Anrufen lohnt sich: Tel. 06126/56212

PS-Spiele: Wipeout, Ridge Racer, NBA Jam, Air Combat, D.Derby je 50 DM. Tel. 02747/2140 (ab 20 Uhr, Jens Becker)

Playstation-Umbau mit Motorenabschaltung für us & jp Spiele (keine Soundprobleme) für 39 DM. Suche aktuelle PS-Spiele. Ende April U64 zu verk. Tel. 08621/62795 (Ilyas)

Fifa 96, NBA Jam TE, Loaded, D.Derby & Toshinden (alle Pal) für 40-55 DM. Tel. 07735/724 (Thomas)

Tausche **PSX-Spiele**: Alien Trilogy us, T.Park, Fifa 96, X-Com, und andere. Habe & suche nur Pal-Spiele. Tausche auch SNES: Secret of Ever., Yoshis Island. Suche DKC2, Y`s 3, u.a. Tel. 04202/1465 (15-20 Uhr)

PSX incl. 10 Spiele, 2 Pads, Mouse, Ascii-Pads, Memory Card, Action Replay zusammen für nur 1000 DM (100 % ok, NP 1750 DM). Tel. 0531/343325 (Serkan)

Verkaufe & tausche **PSX-Spiele**. Habe Ridge Racer, Striker, Toshinden, Air Combat, D.Derby, X-Com komplett 300 DM, sonst je 55 DM. Tel. 09364/2017 (Torsten verlangen)

Verkaufe & tausche für **PSX**: Krazy Ivan, Twisted Metal, Discworld, Raiden, Loaded. Suche u.a. Alien Trilogy, Resident Evil, Adapter, WC3, Tekken2. Kaufe evtl. auch. Tel. 06421/32542 (ab 17 Uhr, Elmar)

Loaded für PSX. Verkaufe oder tausche gegen "Novastorm" oder "Wipeout". Martin Pietrucha, Schwalbenweg 15/2, 71334 Waiblingen. Tel. 07151/21904 (ab 17 Uhr)

Discworld (erst einen Monat jung) und Wipeout für je 75 DM, zusammen nur 130 DM. Tel. 07066/2385

Rayman dt für 70 DM. Tausche auch gegen anderes PSX-Spiel (dt). Tel. 039205/22686 (ab 18 Uhr, Sebastian)



"Fanzines" nennt man die meist einfarbige Amateur-Zeitschriften, die ursprünglich von Musik-Freaks für Gleichgesinnte verlegt wurden. Videospiel-Fanzines findet Ihr in gedruckter, meist aber in digitaler Form auf Mailboxen oder im Internet. Atari-Freaks verpassen z.B. keine Ausgabe des "Jaguar Magazin".

3DO

3DO FZ10 + 9 Spiele (z.B. Road Rash, Return Fire, Fifa Soccer, usw.) + Demo Sampler 4 + 2 Pads für 750 DM. Tel. 04421/13467

3DO FZ10 (us, RGB) + Pal-Converter + 14 Games (WC3, Foes of Ali, Panzergeneral, Road Rash, Fifa, Need for Speed, Theme Park, Slam`n`Jam, Shockwave, SWC, Rebel Assault) für 600 DM. Tel. 05281/608414

Goldstar 3DO + NTSC/Pal-Converter + SNES-Pad-Adapter + Scart-Kabel + 7 Spiele für nur 420 DM inclusive Versandkosten. Versand ausschließlich per Nachnahme. Tel. 02642/23123 (ab 15 Uhr)

3DO FZ-10 + 21 Spielen (z.B. Fifa Soccer, Space Hulk, Wing Commander 3, Need for Speed, Theme Park, Hell, Return Fire usw) + Mouse + Pad + Flightstick Pro für 950 DM. Tel. 06032/87421

25 3DO-Spiele (Theme Park, Killing Time, Rebel Assault usw.). Tel. 04529/624

EXOTEN



Habe noch Exemplare des **Jaguar-Fanzines** "Jaguar total" abzugeben. Kostenpunkt: 5 DM. U. Adam, Teichrosenpfad 9, 12347 Berlin

(Ver)kaufe Spiele + Hardware für **Turbo Duo** & PC-Engine, evtl. auch Sammlungen. Biete außerdem 3DO-Games ab 15 DM. Tel. 02374/850355 (ab 17 Uhr)

Turbo Duo + 31 CD`s + 22 Hu-Cards. Habe auch Arcade Card & Save-Card + Umbau. Habe auch Raritäten wie Warsong, Lauga, Dracula X usw. Preis VB. Tel. 07141/484142 (ab 19 Uhr, Andreas Hofmann)

Neo Geo (Modul, keine Ladezeiten!) + 2 JB`s + Samurai Showdown, Last R., Mutant N., Fatal Fury 2 FP 399 DM. SNES: Popfull Mail, Dragon Ball Z, S. Aleste. Suche jp. PSX-& MD-Games! Tel. 030/6735795



Neo Geo CD + Joyboard + Spiele (Burning Fight, Art of Fighting, Samurai Showdown) + Memory Card für 350-400 DM. Turbo Duo + 13 Spiele für 450-500 DM. Tel. 0471/88359 (Daniel)

Atari Jaguar + AvP + Iron Soldier + Tempest 2000 + Kazumi Ninja usw. für 350 DM. Tel. 07136/5342 (Fax 8553, ab 17 Uhr)

Jaguar + Pad + 12 Spiele (Iron Soldier, Tempest 2000, Dragon, AvP, Raiden, Dino Dudes etc.), 3 Monate alt, alles 100% ok, nur zusammen für FP 700 DM (NP 1150 DM). Tel. 0461/13301 (Björn)



Das Neo Geo CD wurde ursprünglich als Frontlader-Konsole, später aber als billigere Toplader-Version ausgeliefert. Toplader-Geräte verstauben allgemein schneller und sind nicht so stabil wie Ihre vornehmen Kollegen.

Neo Geo CD + 2 Pads + 2 Spiele (King of Fighters 94 & Samurai Shodown) für 300 DM. Tel. 02831/80036

OLDIES

Atari STE - Löse meine Sammlung auf - Habe 40 Klassiker - Ruft an - Raum Nürnberg. Tel. 09101/2133 (Konrad)

Vectrex und defektes Ersatzgerät, 7 Spiele mit Anleitung und Folien. Alles in Topzustand für gerade mal 250 DM. Tel. 02202/32659 (Frank)

MB Vectrex in 1A-Zustand + 9 Spiele (alle mit Farbfolien u. Verp./Anleit.) gegen Gebot zu verkaufen. Tel. 06071/5274 oder Fax 06071/81985

SONSTIGES

Nintendo 64, SWCDX2, Laserdiscs (USA, Japan & Hong Kong), Pionier CLD-704 (CLV Standbild, only NTSC, Dolby AC3). Suche Infos & Tauschpartner für Laserdiscs. Tel./Fax 07263/2489

(Ver)kaufe & tausche **Spiele + Konsolen** für PS, Sat., SNES, MD, Neo Geo-Modul (jp/us/Pal). Habe Alien Trilogy (us), Vampire Hunter (jp) usw. Tel. 02403/24233 (Jörg)

(Ver)kaufe & tausche **Spiele + Konsolen** für alle Systeme (z.B. PS, Sat., SNES, MD, Neo Geo, PC-Engine, 3DO, Jag. usw.). Bevorzugt Importspiele + Konsolen gesucht. Ständig Neuheiten & Raritäten! Tel. 02224/79636

Jaguar + 2 Pads + 8 Spiele für 350 DM oder tausche gegen 3DO. Suche auch Spiele für Saturn. Tel. 03463/518877

Spiele für SNES, MCD, MD, 32X, Jaguar usw. Tel. 04529/624

Verk. & tausche Spiele für Saturn, PSX, 3DO, Jaguar, SNES, Game Gear. Verk. RGB 3DO FZ1 + 3 Spiele für 499 DM. Verk. Super Scope für SNES. Verk. 32X us + 2 Spiele für 200 DM. Tel. 0511/414899 (Thomas)

A1200, 6MB, 28 MHz, 540 MB FP, Maus & 10 Orginale (u.a. Biing, Sim City 2000, Univers, Die Siedler) für VB 1200 DM. Tel. 08869/5320 (ab 18 Uhr, Fax 5159)

Tausche **PSX & Saturn-Games**! Tauusche PSX (jp, RGB) & Saturn (RGB) + Games gegen PSX (dt) + Games. Verk. Jaguar + Spiel + 2 Pads für 200 DM. Multi-SNES für 500 DM oder T. gegen andere Konsolen oder PSX-Spiele. Tel. 07354/2873

Move-Listen für aktuelle Beat`em Ups (alle Systeme). Infos gegen frankierten Rückumschlag bei: A. Purzler, Edlinger Str. 22, 81543 München

3DO + 2 Pads + 14 Spiele. 3 Game Gear + Spiele + TV + MS-Adapter. MGH. Tausche auch PSX, Saturn & Neo Geo CD-Spiele. Suche alte und neue Spiele. Tel. 0621/28987

Twinline Universalgehäuse, org. Spielhallenausführung für 500 DM. Spielplatinen wie Street Fighter 2, Galaga, Phönix etc. ab 80 DM. Tel. 040/5512762

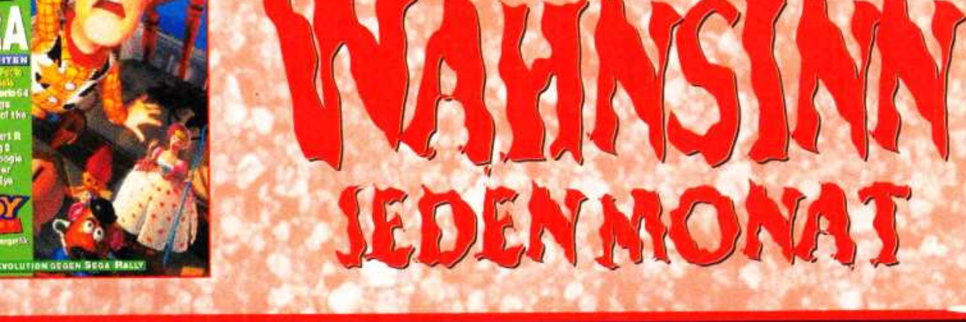
(Ver)kaufe & tausche alles für PSX & Saturn. Am liebsten ganze Sammlungen (auch Geräte!), Anrufen oder Schreiben lohnt sich immer: Christian Ehrbar, Hauptstr. 17, 97252 Frickenhausen. Tel. 09331/7639

(Ver)kaufe/tausche alles mögliche, was 16 Bit oder mehr hat. Tausche vor allem ganze Sammlungen oder brauchst Du Geld? Kaufe per NN, 100% seriös! Tel. 0172/8588721 (ab 16:30 Uhr)





Mit dem **MAN!AC**-Abo liegt Ihr immer richtig: Ihr bekommt das neueste Heft schon Tage vor dem offiziellen Kiosk-Start & spart Geld im Vergleich zum Einzelverkaufspreis! Euer **MAN!AC**-Abo läuft ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich dann um ein weiteres Jahr. Natürlich könnt zum Ablauf eines Jahres kündigen, indem Ihr uns rechtzeitig (vier Wochen vor Ablauf) Bescheid gebt. Euer Abo bestellt Ihr bei:
Cybermedia GmbH • Aboservice • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering



MANIAC ABO-SERVICE

Ich will **MAN!AC** für mindestens ein Jahr (zwölf Ausgaben) abonnieren.
Der Abopreis beträgt **59,90 Mark** (europäisches Ausland 79,90 Mark).

Als erstes Heft meines Abos möchte ich Ausgabe ☐ /96 erhalten!

Ich will folgenderweise bezahlen: ☐ **Bequem per Bankeinzug** ☐ **gegen Rechnung**

Konto-Nr: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ **Kreditinstitut:**

Bankleitzahl: ☐☐☐☐☐☐☐☐

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum/1. Unterschrift 2. Unterschrift *
(bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)
*(damit bestätige ich die Kenntnisnahme meines Widerrufsrechts)

NACHBESTELL-SERVICE

Für jede nachbestellte Ausgabe lege ich **5.90 Mark** zzgl. insgesamt 2 Mark Versandkosten in Briefmarken, bar oder als Scheck bei.

☐ 11/93 ☐ 3/94 ☐ 5/94 ☐ 8/94 ☐ 10/94 ☐ 12/94 ☐ 1/95 ☐ 2/95
☐ 3/95 ☐ 4/95 ☐ 6/95 ☐ 8/95 ☐ 9/95 ☐ 10/95 ☐ 11/95 ☐ 1/96
☐ 2/96 ☐ 3/96 ☐ 4/96

*Achtung: Nur die abgebildeten Ausgaben sind lieferbar!

**Widerrufsrecht: Die nebenstehende Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der Cybermedia Verlags GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.
Das Abonnement beginnt mit Zahlung der Rechnung.**



DER NACHZÜGLER ATARI 7800



ATARI VCS 7800

Hersteller: Atari, USA
Erscheinungsjahr: 1986
Erstes Spiel: Pole Position 2
Spieleentwicklung bis: 1991
Anzahl der Spiele: knapp 60

Technisch dezent verbessertes Konsolen-Update von Ataris 400/800-Computern, das viel zu spät veröffentlicht wurde.

Vorsicht beim Kauf gebrauchter 7800-Grundgeräte samt Cartridges. Die meisten PAL-Module wurden nicht an 50 Hertz angepaßt – teils mit fatalen Folgen. Der Spielspaß leidet unter Letterbox-Balken und verlangsamter Spielgeschwindigkeit. Erschreckenderweise wirkt sich der Tempoverlust auch auf einige Musikstücke aus, die dann total falsch klingen.

Was wäre, wenn das 7800 eine faire Chance erhalten hätte? Kein Videospiel-Crash? Atari noch heute gut im Geschäft? Nintendo ein Niemand? Das Atari 7800, ein technisch fortschrittlicher Nachfolger des Millionen-Sellers VCS, stand bereits 1983 zum Ausliefern bereit, kam aber erst 1986 auf den Markt. Denn 1984 kaufte Commodore-Gründer Jack Tramiel die Firma Atari und setzte seine ablehnende Haltung gegenüber Videospielen durch. Statt die Firmen-Tradition zu pflegen, konzentrierte sich Tramiel auf die Computer-Abteilung – zunächst erweiterte er die glücklose XL/XE-Palette, dann schuf er die ST-Reihe. Erst als Nintendo 1985 ihr NES erfolgreich in den USA testete und kurz darauf landesweit einführte, erinnerte sich der Modul-Ignorant an das 7800 und brachte es schließlich 1986 auf den Markt – mit Spielen, die seit fast drei Jahren im Atari-Lager verstaubten. Erst nach guten Verkaufserfolgen wollte er neu entwickelte Software nachschieben – echt clever!

Dieses ganze Theater hatte das 7800 nicht verdient. Die Ingenieure lernten aus den Fehlern des 5200 und schufen mit dem 7800 eine Allround-Konsole. Das Gerät konnte ohne Adapter alle Spiele und das komplette Zubehör des 2600 verarbeiten, unterstützte zwei Feuerknöpfe und war elegant gestylt. Technisch orientierte man sich zwar an den Fähigkeiten der Atari-Computer, baute aber den "Maria"-Grafikchip ein, der über 100 Objekte flackerfrei über den Bildschirm bewegen konnte. Damit steckte das 7800 nicht nur Coleco und Intellivision in die Tasche, es übertraf in einigen Bereich sogar Master System und NES. Lediglich der Soundchip mit nur zwei Kanälen war nicht up to date und sogar schlechter als der Vier-Kanal-Chip im 5200. Dafür bestand die anfängliche Modul-Palette aus prächtigen Versionen bekannter Atari-Hits und einigen Exklusiv-Entwicklungen.

Gute Aussichten für 1983, aber nicht für 1986: Die Schlacht für das 7800 war bereits zu Beginn verloren. Nintendo dominierte den Markt, Atari hatte nur Oldie-Titel im Angebot. Zwar erschienen im Lauf der Zeit noch etliche Spiele, doch außer Atari entwickelte kaum eine Firma für das System. Was technisch in der Konsole steckt, wurde nur andeutungsweise aufgedeckt. Interessanterweise erschienen 1990 einige der besten Titel – nach dem furiosen Frühstart 1983 ein versöhnlicher Abschluß, als Atari schließlich 1991 die Unterstützung einstellt. Spezielles Zubehör gab's keines, lediglich ein klappriges Joypad als Ersatz für den Original-Joystick sowie die 7800-kompatible Lichtpistole für das später veröffentlichte XE-Spielsystem konnte man erwerben.

Atari hatte 1983 die Chance verpaßt, mit einem modernen Gerät den Sprung in die Konsolen-Neuzeit zu schaffen. Anders als das optisch faszinierende, aber technisch biedere 5200 bot Ataris 7800 das gewisse Etwas: Tolle Spiele, VCS-Kompatibilität und den Namen des Noch-Marktführers. Doch Jack Tramiel hatte damals wie auch heute kein Händchen für Konsolen... *mg*



Perfekte Umsetzung fürs 7800: Der Atari-Klassiker "Dig Dug".



Verpackungsart und Form der Cartridges entsprachen dem 2600-Vorbild

DIE BESTEN SPIELE

Desert Falcon	Eine der wenigen Exklusiv-Titel: Ballerspiel in "Zaxxon"-Perspektive über altägyptische Landschaften.
Alien Brigade	Spannende Zielkreuz-Action: Eines der letzten Spiele, aber im Genre-Umfeld auf den vorderen Plätzen.
Ballblazer	Futuristisches Action-Sportspiel in einer rechteckigen 3D-Arena. Mit Zusatz-Soundchip auf Modul.
Dig Dug	Stellvertretend für ein halbes Dutzend perfekt adaptierter, teils verbesserter Atari-Oldies.
Jinks	Kein tolles Spiel, aber eine Kuriosität: In Deutschland entwickelte "Breakout"-Variante von Rainbow Arts.

ATARI 5200

Anno 1982: Zur Hochzeit des VCS 2600 entwickelte Atari mit dem 5200 Supersystem einen Nachfolger, der technisch mit der 400/800-Computer-Reihe identisch war. Abgesehen von dem futuristischen Design waren auch die analogen Joysticks ungewöhnlich – leider erwiesen sich diese Controller als anfällige Fehlkonstruktion, die für typische Geschicklichkeitsspiele ("Pac-Man", "Joust", "Defender") nicht zu gebrauchen war. Die Modul-Palette offenbart einige der besten Arcade-Umsetzungen von Atari-Klassikern, insbesondere "Centipede" mit dem passenden Trackball ist bis heute unerreicht. Leider war das 5200 auch der Beginn von Ataris inkonsequenter Veröffentlichungspolitik, Software-Nachschub blieb weitgehend aus. Rund 80 Spiele erschienen bis '86, viele waren identisch zu den Versionen für die Atari-Computer. In Deutschland kam das System nicht auf den Markt.



Die beiden Joysticks konnten im hinteren Bereich der Konsole verstaut werden – abgedeckt von einem Plexiglas-Cover. Zum Größenvergleich seht Ihr in der Bildmitte ein Super-NES-Modul.



LAST RESORT

MITMACHEN! WENN SICH JEDEN MORGEN ZWEI WASCHKÖRBE TIPS-POST ÜBER MEINEN SCHREIBTISCH HERMACHEN, BEDEUTET DAS MEIST EIN PAAR ÜBERSTUNDEN. WER MIR NOCH MEHR ARBEIT BESCHEREN WILL, SCHICKT SEINE TRICKS (BITTE NICHT WOANDERS ABSCHREIBEN) AN DIE UNTENSTEHENDE ADRESSE. BITTE BEACHTET, DASS UNS KNACKIGE KURZTIPS & PASSCODES LIEBER SIND ALS ROMANSTARKE KOMPLETTLÖSUNGEN!
UNSERE ADRESSE LAUTET:

CYBERMEDIA VERLAGS GMBH · MAN!AC · „TIPS & TRICKS“
WALLBERGSTR. 10 · 86415 MERING

VIRTUA FIGHTER 2

SATURN

Wie Ihr die beiden Dural-Figuren anwählen könnt, haben wir Euch bereits in der MAN!AC 2/96 erklärt. Robert, selbsternannter Prügelspiel-Prinz, hat aber mittlerweile noch ein paar neckische Cheats ausgeknobelt. Die Programmierer-Credits ruft Ihr auf, indem Ihr während der Demo alle sechs Feuerknöpfe drückt. Damit die Wiederholungen in Zeitlupe ablaufen, drückt Ihr gleichzeitig auf ▼, A, B und C, sobald "K.O." auf dem Schirm erscheint. Last but not least lassen sich die Farben der Spielfiguren ändern, indem Ihr im Auswahlmenü ▲, A und C drückt.



VIEWPOINT

PS

Wenn Ihr trotz der Paßcodes, die wir in MAN!AC 3/96 abgedruckt haben, immer nur kleine Teile der hammerharten "Viewpoint"-Levels zu Gesicht bekommt, schaltet Ihr einfach den Unverwundbarkeits-Cheat ein. Hierzu tippt Ihr im Pause-Modus die folgende Kombination auf dem Joypad ein:

■ ■ ● ● ▲ × ■
▲ ▲ ▼ ▼ L1 R1 SELECT

IZZY'S QUEST

SN

Um die Levelanwahl einzuschalten, pausiert Ihr das Spiel und gebt die Kombination ◀, ▼, ▼, ◀, ▶, ▼ ein. Habt Ihr's richtig gemacht, verlaßt Ihr den Pause-Modus automatisch und könntet weiterspielen. Statt dessen drückt Ihr RESET und geht nach dem Neustart ins Optionsmenü. Dort erscheint als letzter Punkt die Levelanwahl.

◀ ▼ ▼ ◀ ▶ ▼

TOTAL ECLIPSE

PS

Die geheime Levelanwahl versteckt sich im Optionsmenü. Haltet dort SELECT gedrückt und betätigt ▲ , L1 und ■. Laßt die SELECT-Taste wieder los und drückt ▲ , L1, ■, ▲ , L1, ■ und ▼. Jetzt wählt Ihr einfach die Funktion "Password" an – schwups, schon findet Ihr die versteckte Levelanwahl.

SELECT + ▲ L1 ■
▲ L1 ■ ▲ L1 ■ ▼

COMIX ZONE

MD

Wer sich gerne die Levels aussuchen möchte oder unverwundbar starten will, geht ins Musikmenü und wählt dort die Tracks 14, 15, 18, 5, 13, 1, 3, 18, 15 und 6 hintereinander an. Drückt auf Button C und entscheidet Euch für eines der ersten sechs Musikstücke (entspricht dem Level). Drückt dann wieder C. Unverwundbar wird, wer die Tracks 3, 12, 17, 2, 2, 10, 2, 7, 7, 11 anspielt und dann C betätigt.

CREATURE SHOCK

SATURN

Christian Schwiderski hat uns drei Paßcodes zum "Creature Shock" verraten. Erspielt wurden sie mit der japanischen CD auf einem deutschen Grundgerät.

Level 2	9 2 2 4
Level 3	6 1 2 4
Level 4	2 1 2 4

RIDGE RACER REVOLUTION

PS

Einen besonders witzigen Cheat haben wir von Erik Dannenberg erhalten. Er schrieb uns, wie Ihr bei "RRR" mit Mini-Cars fahrt und statt dem gewöhnlichen Kommentator eine Kinderstimme hört. Hierzu müßt Ihr alle "Galaga"-Raumer mit weniger als 44 Schüssen wegputzen. Am besten Ihr benutzt dazu die Laserkanone, die Ihr aber erst bekommt, wenn Ihr R1, L1, ▲, SELECT und ↓ gedrückt haltet.

R1 + L1 + ▲ + SELECT + ↓

CYBERIA

PS

Helge Schraven aus Oberhausen hat die amerikanische Version von "Cyberia" geknackt und die Paßwörter eingeschickt.

Level 5	GOING UP
Level 6	EASY RIDE
Level 7	OPEN OCEAN
Level 8	ISLAND RUN
Level 9	VALLEY RUN
Level 10	PORT FLYBY
Level 11	UNDERGROUND
Level 12	PIT STOP
Level 13	ICE CREAM
Level 14	COLD FEET
Level 15	SLICEOMATIC
Level 16	NOT FRIENDS
Level 17	LISTEN IN
Level 18	GENIUS
Level 19	RED LIGHT
Level 20	DRUG STORE
Level 21	UNSAFE DOOR
Level 22	GRAFFITI
Level 23	YOU WITH ME



SEGA RALLY

SATURN

Robert Steger aus München hat uns einen Haufen Cheats gefaxt, unter anderem zu "Sega Rally". Er hat herausgefunden, wie Ihr ohne durchzuspielen an den versteckten vierten Kurs (Lakeside) gelangt. Hierzu geht Ihr im Hauptmenü auf "Time Attack" (noch nicht anwählen), haltet X und Y gedrückt und betätigt dreimal hintereinander Button C. Jetzt erscheint im Strecken-Menü der Lakeside-Kurs.

LOADED

PS

Auch hier meldet sich Robert Steger aus München zu Wort: Drückt während des Spiels auf START und haltet im Pause-Modus die Tasten L1 und L2 für etwa zehn Sekunden gedrückt. Folgende Cheats funktionieren:

Gesundheit: → → ← ↓ ↓ ↑ ▲ ●
Waffen: ↓ ↑ ● ← → ●
Maximale Waffenstärke: ↓ → ↓ → ▲

Nach jeder Kombination drückt Ihr die ×-Taste, um den Cheat zu bestätigen. Alle Tricks funktionieren auch mehrmals.

FIFA SOCCER

SATURN

Hans-Joachim Hartung aus Meiningen hat unsere "FIFA"-Cheats für die Playstation (Ausgabe 3/96) zum Anlaß genommen, die gleichen Tricks für den Saturn auszuknobeln.

Super Angriff	AAAAAZB
Super Abwehr	ZZZZZBZ
Dämliches Team	AZBAZB
Elfmeterschießen	AZABAZ
Super Torwart	AAAAAZZZZZ
Super Power	ZAZZZZZZZZ
Dream Team	AAZZBBAA
Crazy Ball	BAZBBZAB
Angeschnittener B.	ZABZBB
Unsichtb. Mauern	BBBZAAAZ

TWISTED METAL

PS

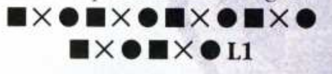
Die Levelcodes haben wir Euch bereits in Ausgabe 1/96 verraten, wie Ihr in die ultimative Kampfarena kommt oder einen speziellen Vogelperspektiven-Modus einschaltet, verraten wir Euch in diesem Heft.



OFF WORLD INTERCEPTOR

PS

Genau wie bei der 3DO-Version könnt Ihr Euch einen maximalen Geldvorrat anlegen, indem Ihr folgende Tastenkombination im Option-Screen eingebt:



MADDEN NFL 96

MD

Auch "Madden 96" verzichtet nicht auf die obligatorischen Geheim-Teams. Eine Auswahl der interessantesten Paßwörter:

All 50's	CCABBBA
All 60's	CCACABC
All 70's	CCACCCB
All Madden	CBBAAAB
Amsterdam Adm.	CBBCACB
Barcelona Dragons	CBCAAAA
EA Sports Team	CCAACAB
Frankfurt Galaxy	CBCACAC
London Monarchs	CBCBBBB
Rhein Fire	CBCCACA
Scotland Claymores	CBCCCCC
NFC Pro Bowl	CBBBBBC
Hall Of Fame	CBACACC

CYBERSPEED

Christian Heinl aus Tittmoning hat uns gleich einen Haufen Cheats zu seinen Lieblings-Playstation-Spielen geschickt. Um bei "Cyberspeed" mit einer Kuh zu fliegen, drückt Ihr im Schiffsauswahlbildschirm ↑, ←, ↓, ↑, ←, ↓, →, ←, ↓, →, ■, ×, ●. Um alle Filme abzuspielen, geht Ihr in den Sprachenauswahl-Bildschirm und drückt ●, ■, ▲, ←, →, ↑, ■, →.

DESTRUCTION DERBY

Zwei neue Cheat-Namen hat uns Christian Heinl verraten. Gebt Ihr "!MONKEY!" ein, läuft nach fünf 360-Grad-Drehungen ein Affe auf die Strecke. Erwischt Ihr ihn, gibt's 50 Punkte. Wenn Ihr Euch "DERBYMAN" nennt, rauchen die anderen Autos bereits.

AIR COMBAT

Sobald das Lade-Logo (der Adler) erscheint, haltet Ihr R1 und ● gedrückt, um den Cheat-Modus zu aktivieren – Ihr dürft Flugzeug- und Wing-Man-Farbe ändern. Um das versteckte Spiel anzuwählen, vorher nicht R1 und ● drücken!

Flugzeugfarbe

↑ ↓ ← → ↑ ↓ ← → R1

Wing-Man-Farbe

R + ↑ ↓ ← → ↑ ↓ ← → R1

Verstecktes Spiel

↑ ← ↓ →

VIRTUA COP

Ihr wollt mit Pistole und Fadenkreuz spielen: Beginnt die Jagd auf die Gangster mit dem Pad, pausiert und schließt die Plastikknarre an. Fertig.

TOTAL NBA

Mischa Hildebrand aus Bergkamen hat die beiden All-Star-Teams gefunden. Im "Exhibition-Screen" gebt Ihr ein:

Allstars 94/95: R1 L1 R1 L1 R2 L2 R2 L2
Allstars 95/96: R1 R1 R2 R2 L1 L2 L1 L2



ESPN GAMES

Marcel Bieber aus Waltrop verriet uns als erster einen witzigen Paßcode für "ESPN Extreme Games". Um an neue Vehikel, Geld und andere Features zu kommen, wählt Ihr "Continue Season", geht auf "No" und gebt als Paßwort folgendes ein:

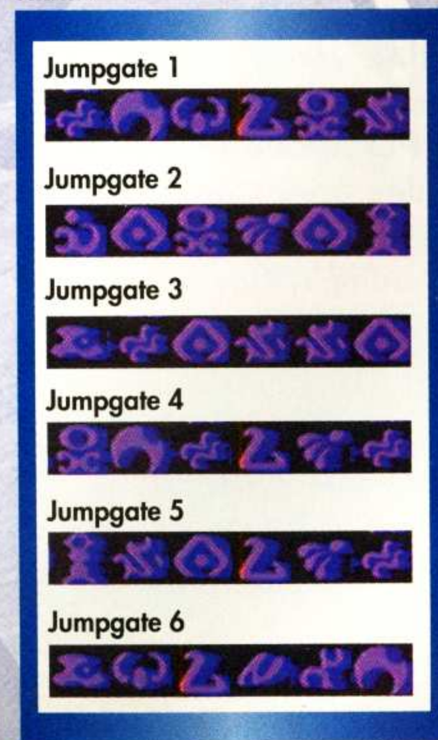
237 190 190 080 000 000 176 113 219

THEME PARK

Stefan Burmeister aus Hamburg weiß, wie Ihr bei "Theme Park" an kiloweise Kohle kommt. Hierzu gebt Ihr als Namen "DEAD" ein. Im Spiel haltet Ihr dann A, B und C gleichzeitig gedrückt. Für jeden Aufschrei der Kinder kassiert Ihr 10.000 Geldeinheiten.

SHOCKWAVE 2

Steffen Gerlach aus Berlin spielt am liebsten "Beyond the Gate", den Nachfolger von "Shockwave". Dementsprechend schnell hat er uns die Paßcodes zugeschickt.



ALIEN TRILOGY

Schon wenige Tage nach Erscheinen der Import-Version füllte sich mein Schreibtisch zusehends mit Paßcodes.

LV 426 Colony Complex

2 QQBBBBBB7BDV9L3B
BBBBBBBMBBBX3BBB
3 QGBBBBBB8BDV9NLF
BBBBBBBMBBCDJBBB
4 RQBBBBBBDQDV9W3H
BBBBBBBMBBCXJBBB
5 J7BBBBBBS3DV9HLH
BBBQVBBMBBDDJBBB
6 QGBBBBBBJ3DB3HLR
BBBJLBBKBBFDJBBB
7 MLBHJBBB2BDB9XLG
NZBTLBLMBBGGSBBB
8 QVBBJBBBX7DB9LBB
LQBJLBBMBVGXSBBB
9 RBBQJBBB?ZDB9RBB
QVBQVBBMB7HDSCLB
10 LBBB5BBBGLDBSRBD
M7BTLBLHBLGXSBBB

Prison

1 QVBDJBBBFLDB9VBD
QGBJLBBGBVJGSCLB
2 QBBPVBBBYQDB923B
MGBGXBBMBGJZ9BBB
3 Q3BLQBBBGZDBSBBC
QVBF9BBMBVKG9C3B
4 RLBQJBBBS7DBDBBB
BBBBBBBHBBKV9DLB
5 RVBL9BBB7QDBSBBF
NLBBBBBDBVLG9DUB
6 SGB3QVBBBQDBSKLK
QVBJLBBDB3LZ9DVB
7 4GBJLBBBRZDBSBBL
QVBFBBBDCGMG9HBB
8 SZBP5BCP1ZDBLBBK
QVBBBBBDBVM49GVD
9 4BBQVBD9TQDBLQVK
QVBBBBBDBZNM9GVF
10 7GBM9BC2NLDBLZBF
QVBTLBLDBZN49GVC

Derlict Spaceship

1 8LBFNBFGL7DBN03B
NLBKSBBCB3PH9CLC
2 9ZBQVBDT23DB9WJB
GZBMNBBMBVPO9BLC
3 ?LBNXBDT4ZDB913B
KLBMNBBMBVQH9BBC
10 P3BBBBBB7VDB9FVT
B7BQVBBMVLVF9CKB
11 4BBLZBFGOLDB9W3W
DQBQVBBMBLVO9DBD
12 Q7BBBBBBYVDB9BVB
M7BD3BLMBLSO9CBB
13 47BB3BFGYVDB9KBW
BBBMBBLMBBWF9CVF
14 4GBBBBC2D3DB5K3B
BBBBBBBMBBW49BBD



NEXT TIME

MAN!AC NO. 6 ERSCHEINT AM 8.5.96

JEDE MENGE SPIELETESTS

Der Strom an 32-Bit-Neuheiten reißt nicht ab: Wir testen u.a. Capcoms Horror-Epos "Resident Evil", das langersehnte Tennisspiel "Hyper Final Match", "King of Fighters" und "Impact Racing" für den Saturn sowie die Panzerschlacht "Shellshock" von Core Design.

BACK TO THE ROOTS

Der Londoner ECTS kann kein Spiele-Journalist entkommen. Auf der laut Veranstalter größten Ausgabe der Computer- und Videospielemesse zeigen die europäischen Hersteller Ihre 97er-Titel für Playstation, Saturn und andere Systeme.

Zubehör-Zirkus

Hereinspaziert: MAN!AC präsentiert Joyboards und RAM-Module, Flightsticks, Mäuse und Scart-Umschalter. Auf acht Seiten: Der Stand der Zubehör-Technik und Ausblick auf kommendes Spiele-Werkzeug (Bild: "Vortex"-Analog von Ascii).

PSYCHO-KILLER

Als Psygnosis' PR-Ingo kürzlich bei MAN!AC vorbeischaute, gingen uns die Augen über: Ein Dutzend neue Playstation-Spiele! Wir wollten sofort alles über "Tenka", "Athanor" (Bild), "Destruction Derby 2" und das "Lemmings"-Jump'n'Run erfahren.

BIG MOUTH

Nach dem Erfolg von "Toy Story" führt Pixar die Zusammenarbeit mit Disney weiter: Über drei Filme haben die Computer-Zauberer (Ex-Lucasfilm-, Apple- und Disney-Leute, die sich 1986 zu einer unabhängigen Firma zusammenschlossen) mit Disney abgeschlossen. Ihr nächster Computer-Kinofilm spielt in der Welt der Käfer und Insekten, als drittes Projekt ist eine Fortsetzung zu "Toy Story" nicht ausgeschlossen –– Auch "Wipe Out" hat sich eines Sequels würdig erwiesen. Während bei Psygnosis an Teil 2 programmiert wird, stehen die Techno-Acts Schlange. Nach "Wipe Out" können englische Soundtüftler ihr Videospieldebüt kaum erwarten.



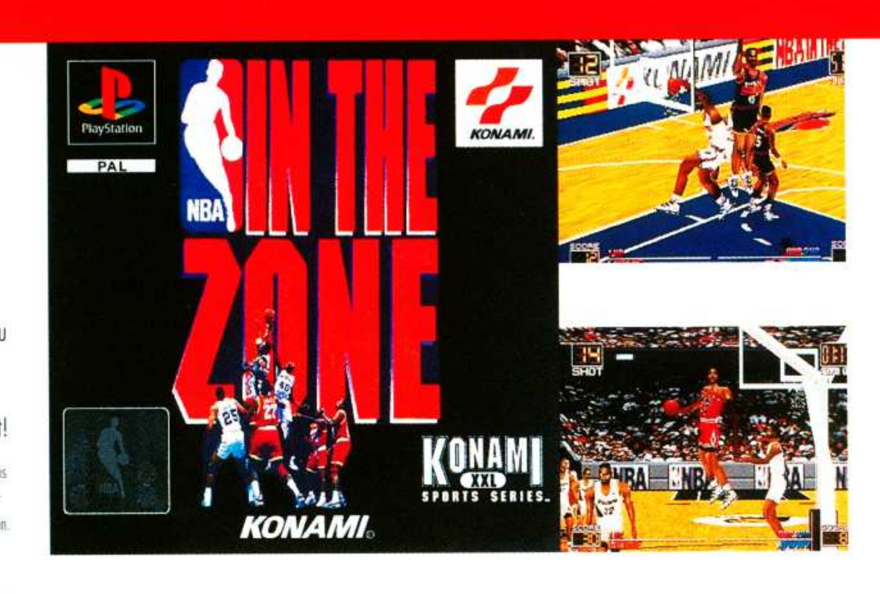
BEI NBA IN THE ZONE
WOLLEN ALLE HIN.

OFFICIAL LICENSED NBA PRODUCT

WELCOME IN THE ZONE.

KONAMI goes XXL! Mit Sport-Titeln, die Power machen. Neuestes Spektakel: NBA In the Zone, das erste Basketballspiel für die Playstation. 32 Bit und 8-Spieler-Modus lassen Deine Konsole heißlaufen. Im **„technisch und optisch besten Next-Generation-Sportspiel"** (Maniac 3/96) erlebst Du hyperrealistische Animationen, harte Action und rasante Spielzüge. Natürlich in 3D und mit irren Kameraperspektiven. Ab in die Zone – Slam it!

KONAMI XXL SPORTS SERIES.





KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt